Este mes en el CD* de PlayStation: demos jugables de Resident Evil 2, Gex 3-D, Rascal, Dynasty Warriors y Yaroze: Terra Incognita

* CD sólo válido en España

SORTEO TRIPLE:
PERFECT ASSASSIN
TREASURES OF THE DEEP
COPA DEL MUNDO FRANCIA `98

Edición Oficial Española

PlayStation™ Magazine 17



975 Ptas.

ANÁLISIS EXCLUSIVO

Resident Evil 2

Y DEMO JUGABLE

¡DOBLE PÓSTER DE REGALO!

La revista PlayStation más vendida del mundo





8 414090 112772 00017

PlayStation

JERSEY DEVIL™

¿DIABLO O SUPERHEROE?

"...EL PRIMER TÍTULO DE PLATAFORMA EN 3D PARA PLAYSTATION. ES LO QUE TODO EL MUNDO HA ESTADO ESPERANDO."
OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE

"UN ENTRETENIDO PLATAFORMAS 3D CON UNA DIFICULTAD ENDIABLADA Y LLENO DE SORPRESAS."
HOBBY CONSOLAS

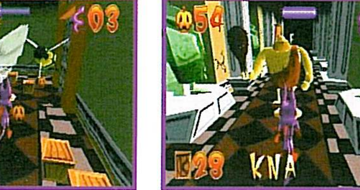














malofilm interactive

Distribuido por:



¿TENTADO?

Editorial

Se abre la veda al babeo feliz. Cuando el presente número de *PlayStation Magazine* llegue a tus manos, la segunda entrega de la «Maldad Residente» estará haciendo de las suyas en campo y playa. O, mejor dicho, en «Ciudad Mapache», que es como se llamaría en castellano el apestado lugar.

La fiebre *RE2* despertará en los usuarios europeos lo que ya ha despertado entre yanquis y nipones: Pasión mayúscula y con mayúscula. En sólo seis semanas se han saldado por allá tres (¡tres!) millones de unidades. ¿Superará *RE2* el índice de ventas registrado por *FFVII* en todo el mundo? No podemos jurarlo, pero casi.

Por desgracia, los europeos no podremos regodearnos con el anuncio que ha filmado George Romero para Capcom. Al cierre de esta edición, Virgin nos ha confirmado que se emitirá únicamente en el país del sushi, mientras que el resto del planeta deberá conformarse con otra versión. Pena. Pero no des todavía rienda suelta al lagrimal: en nuestro PlayTest de *RE2* encontrarás algunas de las imágenes del fantástico rodaje. Y no te quejes, que menos da una piedra: son lo único que tendrás ocasión de contemplar del trabajo que ha realizado este maestro del cine de terror.

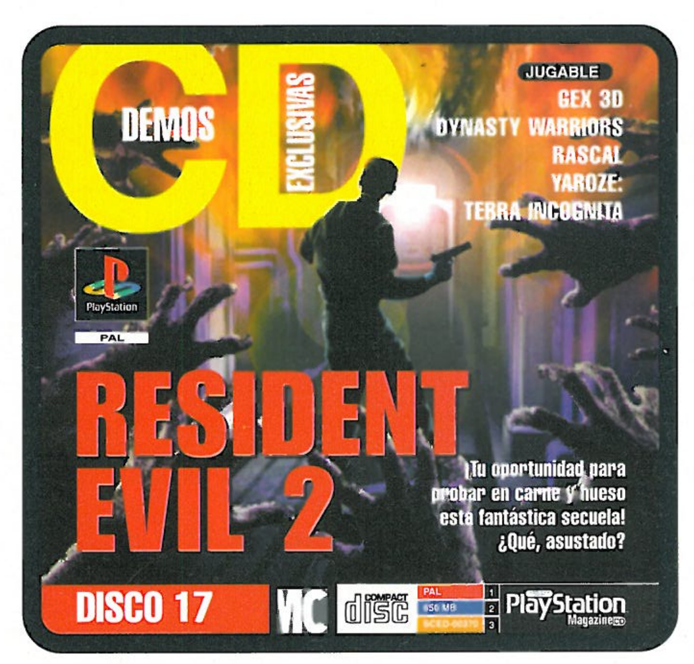
Empar Revert

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?



*CD incluido sólo para su distribución en España.

Sí, otro buffet libre para que te atraques con las exquisitas plataformas de *Gex: Enter The Gecko* y *Rascal*, la afilada sutileza de *Dynasty Warriors* y el apabullante y purulento *Resident Evil 2*. ¡Relámete de gusto!













Resident Evil 2 — Jugable

Esta segunda excursión por el mundo del horror y la cruel supervivencia se verá recompensada con altas distinciones por tu parte. Sabrás por qué en cuanto lo pruebes.

Gex 3D — Jugable

Con su contundente cola y feliz lengua a juego, el bicho al que llaman Gex salta y se desliza, como poseso reptil que es, en este tremendo plataformas en 3-D.

Rascal — Jugable

Gráficos de innegable calidad y un protagonista medio rapero diseñado por el ingenioso equipo de Jim Henson. *Rascal* es un pretendiente más al trono *Bandicoot*. ¿Tú qué opinas?

Dynasty Warriors — Jugable

Tómese la China feudal, una colección de espadas temibles y 12 guerreros de insolencia permanente. Mézclese todo y que nos ahorquen si no te parece un fantástico y súper jugable *beat 'em up* táctico.

Terra Incognita — Jugable

¿Esto qué es? ¿Un juego de plataformas? ¿Un juego de rol? ¡Por Kutaragi! ¡Esta excelente demo de Yaroze es ambas cosas!

DESTRUCTION DERBY 2

Superjuegos: *"Destruction Derby 2 es el primer juego de coches en el que puedes destrozar tu coche y el de tus contrarios, sin que te entren remordimientos", 93%*

Hobbyconsolas: *"¿Quién dijo que las segundas partes son malas? Destruction Derby 2 añade aún más diversión y espectacularidad al ya número 1, Destruction Derby", 94%*







Los Mejores Juegos al Mejor Precio

P.V.P. Recomendado 3.990 pts.



FORMULA 1

Superjuegos: *"Es sin duda alguna, y si nadie lo remedia, el mejor simulador de Formula 1 y juego de carreras que hemos podido ver", 94%*

Hobbyconsolas: *"Psygnosis ha creado una Joya del Género de Carreras", 96%*

PROXIMAMENTE A LA VENTA





PlayStation™ PLATINUM

Sumario

31 mayo 1998

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Webmaster: **Amadeu Brugués**

Maquetación Electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Dolors Fernández, Asunción Guasch, Arnau Marín, Javier Moncayo, Carlos Robles, Ana Sedano, Carles Sierra, Zoraida de Torres, Javier Vico y Toni Vierge.

Dirección Editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A, Entlo. 2ª,
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Publicidad de consumo

Alba Fernández
C/ Monestir, 23. 08034 - Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74

Suscripciones

Manuel Núñez Tel: (93) 323 20 76

Redacción PlayStation Magazine

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, Esc. A, Entlo. 2ª
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: (93) 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

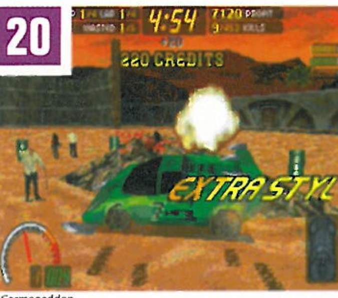
DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita

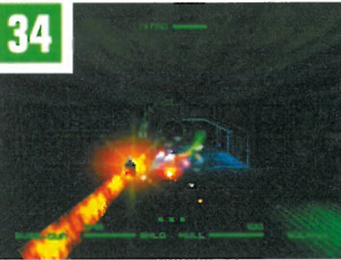
MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23, 08034 - Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74

Solicitado Control O.J.D.





Carmageddon



Forsaken



Point Blank.

PRIMER CONTACTO



PREPLAY






56

RESIDENT EVIL 2

64

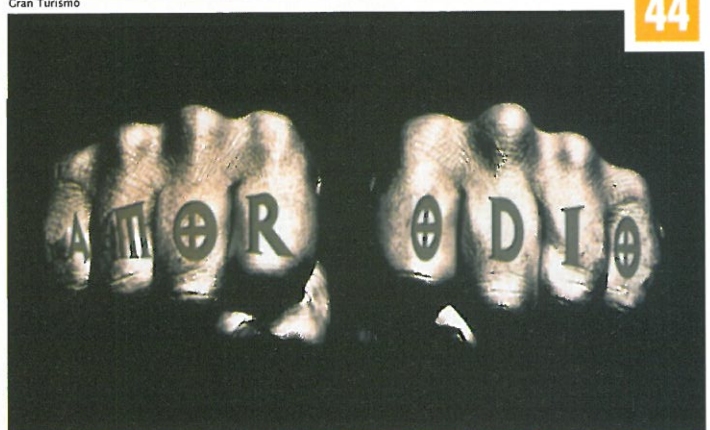
Deathtrap Dungeon

32

Kula World


22

Gran Turismo



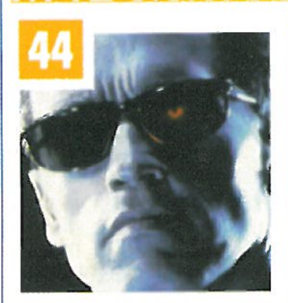
44

REPORTAJE PLATAFORMAS

PLAYTEST

REPORTAJE

44



SECCIONES



NUEVO DISPOSITIVO PLAYSTATION

¡Un brindis por el Asistente Digital Personal!



Más trucos al canto. Tras el éxito sin precedentes que cosechó *PlayStation Trucos Magazine* entre la afición española, nos hemos puesto las pilas para que llegue en breve a tus manos el número dos. *PlayStation Trucos Magazine 2* viene cargadito de guías para superar los juegos más frescos del mercado: *Bushido Blade, Cool Boarders 2, TOCA, Jersey Devil, Newman Haas Racing, Actua Soccer 2* y *FIFA: Rumbo al Mundial '98*, por citar sólo algunos ejemplos. Ojo al dato, señores: ¡100 páginas! 100 páginas de noches en vela, dedos pegados al mando, comida basura y llamadas desesperadas a nuestros colaboradores más enterados para solucionarte la papeleta. Nuestra hermana *PlayStation Power* también ha afilado el lápiz en su número de mayo y presenta, junto con un flamante diseño nuevo, un especial de trucos de 50 páginas. ¿Quién da más?

Un anuncio que nos ha pillado a todos en paños. Sony Japón está faenando, pero no en alta mar, sino en un singular periférico para PlayStation: descúbranse, damas y caballeros, ante el «Asistente Digital Personal». Pocos detalles se conocen todavía acerca de este producto, pero se sabe que la compañía espera comercializarlo en Japón estas Navidades por unas 8.000 pesetas, yen arriba, yen abajo. Su lanzamiento en Europa está previsto para principios de 1999.

El PDA, como se ha dado a conocer, será algo más grande que una tarjeta de memoria y dispondrá de su propia pila y de una pequeña pantalla de cristal líquido. O sea, que tendrá vida propia. Será ideal como plataforma de todos aquellos juegos de estilo *Tamagotchi* que se desarrollen para PSX. También se prevé incluir una función de infrarrojos que permitirá transferir datos entre Asistentes sin tener que conectarlos a la consola. Bueno, sin duda el aparatito tiene grandes posibilidades, pero este sufrido planeta sigue sin tener claros los planes de Sony al respecto. En una reciente convocatoria de prensa, la compañía apuntó algunos pormenores sobre el proyecto: parece que el dispositivo se empleará como una especie de *tamagotchi* para efectuar partidas con monstruitos de bolsillo. El PDA permitirá descargar información a tu PlayStation y jugar contra otras unidades como la tuya. Imagínate: podremos crear un monstruo propio en nuestra PlayStation, descargarlo en el PDA, largarnos a casa de un colega que haya hecho lo mismo y enfrentar nuestras criaturas en un duelo a muerte. Y para postre, también servirá como reloj y agenda personal, para programar horarios, memos, agendas de teléfono y diccionarios.

Sony Japón ha hecho hincapié en que no se trata de un periférico más para nuestra gris. Intenta promocionar el nuevo producto como un dispositivo totalmente independiente que, de paso, resulta compatible con PlayStation. Desde luego, queda por ver si los aficionados lo verán del mismo modo.

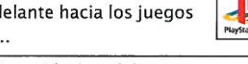
«El PDA puede funcionar como tarjeta de memoria para PlayStation», afirmó Sony Computer Entertainment en una revista estadounidense especializada en informática, «pero también funciona por separado, al margen de la consola, lo que significa que el consumidor podrá utilizarla en cualquier parte, incluso fuera de casa». De acuerdo: lo creemos. En cualquier caso, y más allá de puntualizaciones sobre el carné de identidad del PDA, lo que nos preguntamos en *PSM* es si será éste un paso adelante hacia los juegos del futuro...



¿Sustituirá el PDA de Sony [izquierda] a las agendas digitales convencionales como ésta de arriba?

Especificaciones técnicas del Asistente Digital Personal:

- 2 K de SRAM
- 128 KB de Flash RAM
- Pantalla de cristal líquido monocromo de 32 x 32 puntos
- Un altavoz piezoeléctrico (PCM 4 bits)
- Cinco botones de entrada de datos y un botón de reset
- Un procesador RISC programable de 32 bits







Point Blank

Andorra '98: ¡Novedades!

«¿La torre de Pisa? Pues no sé, no la vi...»



Por tercer año consecutivo, Columbia Tri Star Pictures y Sony PlayStation han celebrado su convención anual, esta vez en el país de los Pirineos: ¡Bienvenidos a Andorra '98!

Además de los peces gordos del maravilloso mundo del cine, asistieron a la cita representantes de las principales cadenas de distribución y venta de videojuegos de nuestro país: Centro Mail, Game Shop, Shine Star..., y la gente de la propia Sony, por supuesto. Ni qué decir tiene que «donde huele a juego, está *PSM*». Sony presentó cosas interesantes (aunque no tantas como hubiésemos deseado). Lo primero que vimos fue *Point Blank*, que apareció, como una luz, al fondo de la sala durante el cóctel de bienvenida. Aprovechando que todos hablaban y bebían cava francés en finas copas de cristal soplado de Bohemia, reptamos a los pies de la consola, empuñamos las GunCons y... nos liamos a tiros.

Gran Turismo

Ahora que hemos visto la versión acabada de *Point Blank* podemos decirlo: es absolutamente genial. Reconocemos que al principio teníamos ciertas dudas por aquello de los gráficos en 2-D, pero cuando veas el juego entenderás que eso es lo de menos.

PB, como el archiconocido *Time Crisis*, es uno de los pocos juegos que hacen justicia a la precisión de la GunCon. Para comprobarlo, nos vimos obligados a abrir un pasillo entre la multitud a lo largo de toda la sala. Protestaron un poco al principio, pero todos se callaron cuando nos vieron las pistolas...

¿Qué más? También vimos una cosilla... ¡La versión acabada de *Gran Turismo*! Tendrás que conformarte con el PrePlay de este mes. Lo único que te adelantamos es la confirmación de un rumor: *sí, la versión PAL es aún más rápida que la original.*

Gran Turismo vino acompañado del nuevo hardware de Sony: el Dual Shock. Todo el mundo pensó que se trataba de un mando analógico normal (incluidos nosotros), así que puedes imaginar nuestra sorpresa cuando aquello empezó a vibrar... Algunos de los asistentes (que en aquel momento estaban peleándose por las pistolas de *Point Blank*) nos vieron dar saltos y pensaron de inmediato que se estaban perdiendo algo, así que nos vimos obligados a simular una neurosis para que no nos quitaran el Dual Shock de las manos. ¿Que no sabes de qué te estamos hablando? Tendrás que echar un vistazo a nuestro periférico del mes.

Pero no todo fue duro trabajo. Salimos al campo, respiramos aire puro, hicimos un poco de ejercicio... ¡Y ganamos un concurso! Los participantes (unas 150 personas) fuimos



divididos en siete grupos. El nuestro estaba compuesto íntegramente por personas relacionadas con el mundo PlayStation, así que la cosa se convirtió pronto en una cuestión de principios: Cine vs Videojuegos. Acostumbrados como estábamos a *Tomb Raider*, pruebas como cruzar un río colgados de una cuerda a varios metros de altura se nos antojaron sencillitas. Nuestra experiencia con *Cool Boarders 2* también se puso de manifiesto en las carreras de trineos, aunque fue gracias a *Time Crisis* y *Point Blank* por lo que los puntos subieron como la espuma: tiro al blanco con pistolas cargadas con balas de pintura y, lo mejor, tiro al plato con escopetas láser.

Ganó el equipo PlayStation, claro. Somos los mejores incluso en campos ajenos a los videojuegos. Por desgracia, no quisieron decirnos quién quedó en segundo lugar, quizás por aquello que alguien dijo en una ocasión: «Los primeros ganan, los segundos pierden y los demás participan»...

UbiSoft y Grolier... ¡también se enlazan!

«Nosotros no somos menos»



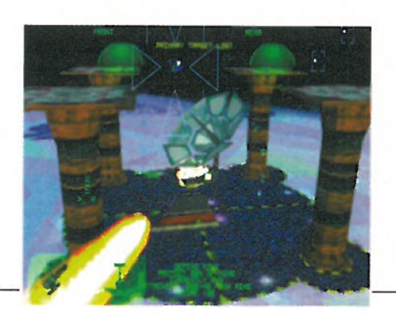
Y es que la primavera la sangre altera, ya lo decían nuestras abuelas, que de refranes saben un rato largo. Si EA y MGM se acercaron al altar el mes pasado para formalizar su compromiso, ahora recibimos invitación (todavía hay clases) para asistir a los esponsales entre Grolier Interactive y UbiSoft.



Como fiel lector que eres, te sonará el nombre de Grolier Interactive, más que nada porque llevamos dándote la tabarra un par de meses acerca de ella. Está bien, te lo recordaremos. Grolier es una compañía de juegos establecida en Inglaterra, y su primera incursión en la esfera PSX se llamó *Perfect Assassin*. La cuestión es que ha llegado a un acuerdo con UbiSoft Entertain-



ment que convierte a esta última en distribuidora oficial de sus productos en España. UbiSoft, conocida a escala internacional como Guillemot International, distribuye, además de juegos para PlayStation, títulos para PC, accesorios y hardware.





Arriba, *Perfect Assassin*, y aquí a la izquieda *Xenocracy*.

Los primeros frutos de esta unión serán *Xenocracy*, *V2000* y *Asghan*, y vayámonos preparando, porque dicen estar dispuestos a consolidar su relación, de lo cual se deducen fértiles propuestas a más largo plazo.

Estamos encantados con tanta boda, pero, a este paso, acabaremos por pedir descuento en el alquiler del esmoquin...



¡Psst! ¿Te gusta la estrategia?

De maestrías monstruosas y demás placeres

New Software Center ha presentado *Masters Of Monsters*, un nuevo título de estrategia para PlayStation procedente del clásico homónimo que apareció tiempo atrás en máquinas de 16 bits.

Por ahora, aparte de lo que su original nos pueda sugerir, no sabemos gran cosa. Podrás escoger entre cuatro personajes distintos, desplazarte por un sorprendente mundo imaginario y desafiar a tus malvados enemigos en batallas espectaculares que pondrán a prueba tus habilidades y tu magia. ¿No tienes bastante? No, claro. Bueno, de momento, contempla las imágenes y ve haciéndote una idea, que no podemos obrar milagros.







CENTRO MAIL ENGORDA «ODIO LAS DIETAS»



¿Tienes un Centro Mail al lado de casa? ¿Te sientes afortunado porque no tienes más que cruzar la calle para comprar tus juegos PlayStation? Pues menos humos, muchacho, que como tú los hay a carretadas.

Centro Mail ha aterrizado ahora en Figueres (Girona), Gandia (València) y Madrid (Centro Comercial «Las Rosas»), lo que significa que ya son 57 los eslabones que forman una de las mayores cadenas de tiendas de informática y videojuegos del país que pisamos.

Con un poco de suerte, los habitantes de Periquito del Morral o de San Gorrón de los Ángeles llegarán a disfrutar antes o después de las ventajas de tener un Centro Mail junto a la panadería.

Disney Channel

Al mando... del televisor

Más de una vez lo hemos dicho, y no lo desmentimos: no sólo de PlayStation vive el hombre.

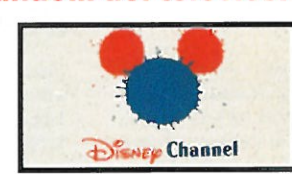
Algunos completan su dieta alimenticia con suculentas tiras de *Calvin & Hobbes*, otros con «melódicos» acordes de Marilyn Manson, otros con una buena mano de mus en el casino y ahora hay quien se nutre también a base de Disney Channel.

Será, seguramente, porque se trata de un canal producido en España, sin publicidad, atiborrado de producciones propias y creaciones de Disney... ¡y todo en castellano!

Disney Channel vio la luz por vez primera el 17 de abril a través de Canal Satélite Digital y emite, desde las siete de la mañana a una de la madrugada, magazines en directo, películas, documentales, reportajes, programas especiales... Material de sobra para saciar el apetito de cualquiera.

Ah, también sirve de emboscada contra invasores no deseados. Es ideal para mantener a tu hermano pequeño entretenido mientras tú intentas terminar de una vez *FFVII*. Seductora idea, ¿verdad? Pues si quieres conseguir más información, llama al 902 11 00 10.









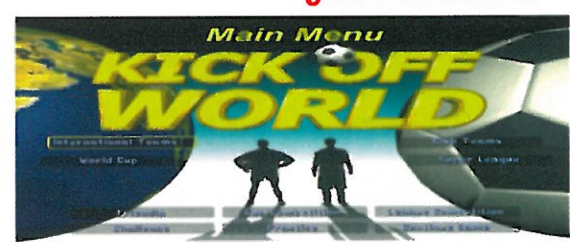
Kick Off World

¿Otro de lucha?

Lo sentimos, pero has errado el tiro. No, tampoco es un *shoot 'em up*. Lo que se avecina es un juego de fútbol. Sorprendido, ¿eh? Bueno, puede que no. De cualquier modo, nuestro deber es informarte de que Arcadia ha presentado con él una combinación de dirección y de acción arcade de en 3-D.

Kick Off World ofrece básicamente dos modalidades de juego. La primera permite jugar en la Copa del Mundo contra cualquiera de los 120 equipos internacionales; o en la Súper Liga, que incluye más de 120 clubs de países europeos (Alemania, Francia, Italia, España e Inglaterra poseen 10 equipos cada uno, mientras que Holanda, Suecia, Bélgica y Grecia cuentan con cinco, y el resto pertenecen a otros países del continente).

Para jugar en la Súper Liga puedes seleccionar entre los clubs disponibles, que la máquina se encargará de clasificarlos en tres divisiones distintas para que escojas el equipo que prefieras.





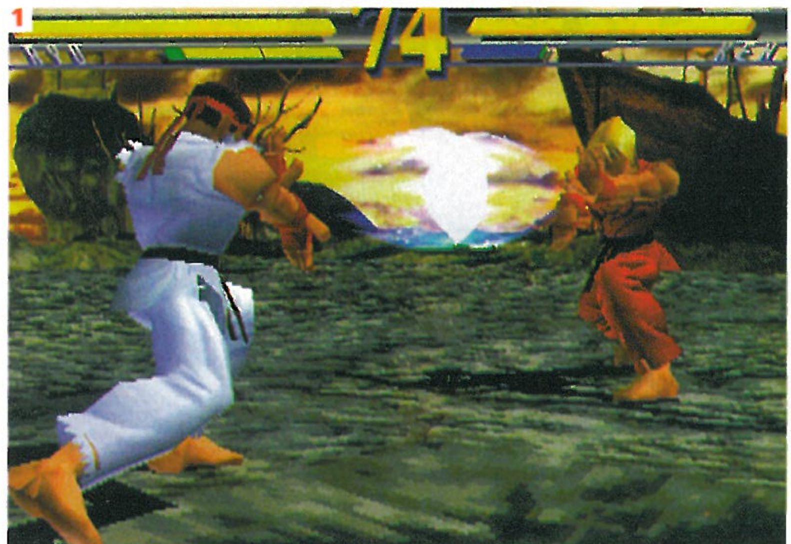


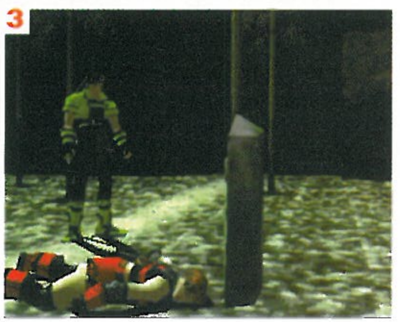
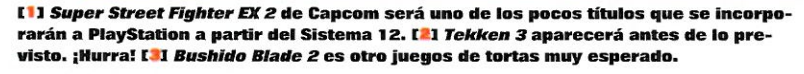
La segunda modalidad de juego es la de dirección, que te deja comprar, vender y traspasar jugadores a tus anchas. También podrás cambiar el vestuario de los equipos, y editar los nombres de éstos y los de más de 1.000 jugadores.

Por lo que a nosotros respecta, *Kick Off World* promete. El juego está al caer, así que espera noticias frescas en breve.

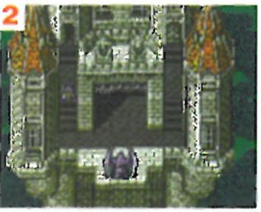
DESDE JAPÓN

Nuestro corresponsal en Tokio vuelve a la carga con noticias de la última contienda con marca PlayStation. Pero no olvides que algunos de estos títulos quizá no lleguen a Europa

[1] *Super Street Fighter EX 2* de Capcom será uno de los pocos títulos que se incorporarán a PlayStation a partir del Sistema 12. [2] *Tekken 3* aparecerá antes de lo previsto. ¡Hurra! [3] *Bushido Blade 2* es otro juegos de tortas muy esperado.



[1] Incluso en sus primeras etapas, *Legend of Tamayu* parece prometedor. El juego, producido por Genki, fabricante también de *Kileak The Blood*, presenta unos escenarios de diseño alucinantes. [2] Las luchas en *Parasite Eve* se visualizan de manera lateral, al estilo SNES. [3] *Parasite Eve* y *FF-VII*. [4] *Ehrgeiz* de Namco.

Sólo han transcurrido varios meses del año en curso y ya se han anunciado un buen número de juegos que tienen todas las de convertirse en éxitos. Square está a punto de lanzar los juegos de rol Xenogears **y** Final Fantasy V, **y los beat 'em up** Bushido Blade 2 **y** Sokaigi. **También están a punto de aparecer varios títulos de Sistema 12 (se trata de un soporte mejorado del Sistema 11 basado en PlayStation) que ofrecerán toda una cantera de juegos de lucha PSX de gama alta.** Tekken 3 **será el primer título de Sistema 12 incorporado a la consola de Sony, y le seguirán** Ehrgeiz **de Square,** Street Fighter EX 2 **de Capcom y un juego de lucha con misteriosas armas nuevas que rebosa reminiscencias de** Soul Edge.

Entre los títulos que van a aparecer este mes en Japón, *Parasite Eve*, el juego de rol de Square, promete ser un continuador más que notable de *Final Fantasy VII*. Se basa en la novela de terror del mismo nombre escrita por Hideaki Sena, que llegó a vender más de 1,6 millones de ejemplares y acabó convertida en una película de éxito que se estrenó en febrero de 1997. El título lo están produciendo miembros clave del equipo de *Final Fantasy VII*, junto con destacados artistas de Hollywood que trabajaron en éxitos tan importantes como *Mentiras arriesgadas* y *Apolo 13*. Aunque mantiene lo básico de la historia —la mortal guerra entre humanos y las mitocondrias que habitan en las células de todos los seres vivos—, la localización se ha trasladado a Nueva York y se ha dado un giro al guión. El juego incluye fases alternativas —de investigación y de lucha— y el sistema de combate es una forma evolucionada del Active Time Battle de *FFVII*. En lugar de que los gráficos se limiten sólo a la pantalla de batalla, como sucede en la serie *Final Fantasy*, luchas en el lugar donde te encuentras, como ocurre en el juego *Chrono Trigger* para SNES. Y tampoco hay luchas de grupo: la heroína Aya tiene que ir por su cuenta.

Sin abandonar Square, se espera que llegue a las tiendas japonesas el juego de lucha en 3-D *Bushido Blade 2*. Se sabe poco del guión, pero esta vez Square ha reforzado el número de personajes (el juego se inicia con seis, pero llegan a ser 18 a medida que mejoras), y hay siete modos de juego y seis armas. También se incluye un nuevo sistema denominado personaje de «apoyo» que controla el ordenador o el segundo jugador: mediante varias estrategias, puede utilizarse este personaje como ayuda para avanzar en el juego.

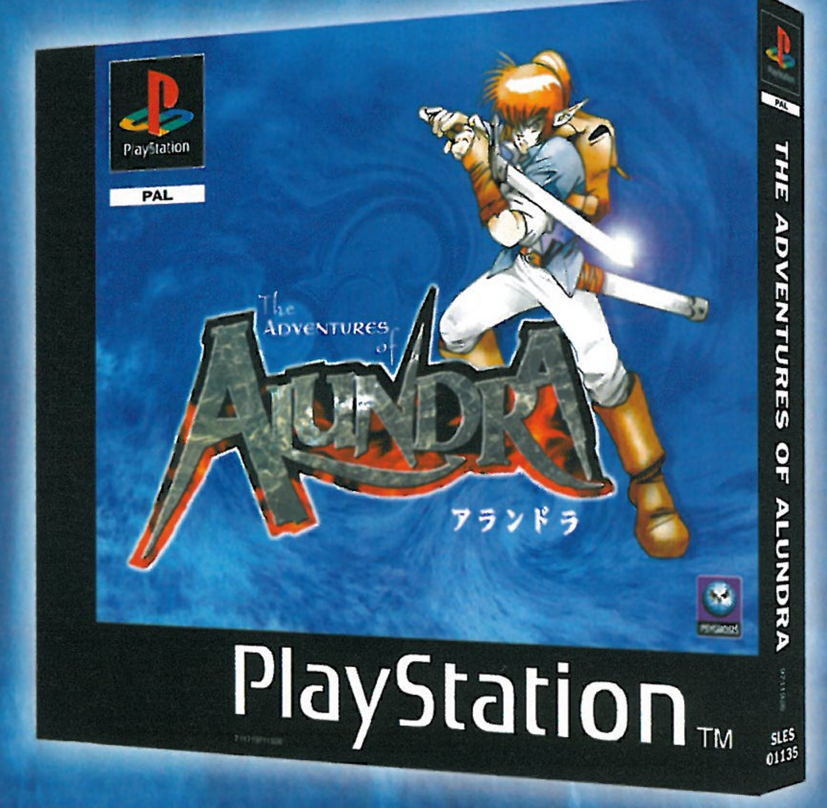
Todavía están por confirmar las fechas de lanzamiento de *Final Fantasy V* de Square (que tal vez nunca llegue a Europa) y *Ehrgeiz*, su aventura de acción 3-D que publicará por Namco (con Sistema 12). *Ehrgeiz* ha sido desarrollado por la Dream Factory de Square, compuesta por integrantes de los equipos encargados de desarrollar *Tekken* y *Virtua Fighter*. Son los creadores de *Tobal 1* y *2*, y *Ehrgeiz* será su primer juego arcade. La clave de este título será la interacción con los escenarios y un ambiente por completo tridimensional, además de algunas plataformas con más de un nivel. De las fuentes japonesas ha trascendido más información sobre *Tekken 3*, así que nos parece adecuado facilitar más datos. Prevista para que salga en Japón a finales de mes, ya se dice que la conversión va a ser una de las más fieles jamás vistas, pero la versión final del juego sólo se verá en el Tokyo Game Show. Los modos son muy similares a los de *Tekken 2* (arcade y modo Versus), pero otros incluyen un modo Equipo-Batalla (en el que es posible componer equipos de dos a ocho personajes). En el modo Supervivencia, los jugadores sólo tienen un indicador de vida con el que derrotar a todos los rivales. Los otros modos, Ataque y Práctica, se explican por sí solos.

Por último, el fabricante de *Kileak The Blood*, Genki, está desarrollando un juego de rol en 3-D de aspecto prometedor titulado *Legend Of Tamayu*.

El juego incluye unos fondos impresionantes y los personajes los está creando el responsable de *Mononoke Ime*, la película animada que fue un éxito de taquilla en Japón el año pasado. Y ahora hablemos de *Street Fighter EX 2*, que está desarrollando Capcom...

El juego se ha desarrollado en el equivalente de la compañía al Sistema 12 de Namco, y ofrece gráficos mejorados, animación muy fluida y personajes bien detallados. Otro punto a su favor son los ángulos de cámara, más dinámicos que antes. Ahora que Namco ha demostrado con *Tekken 3* que las conversiones desde su kit de desarrollo Sistema 12 son posibles, ¿podemos esperar los mismos resultados estupendos en el caso de *SF EX 2*? Casi seguro que sí...



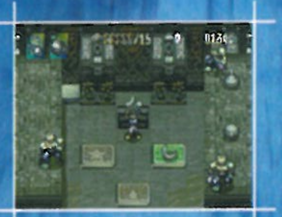







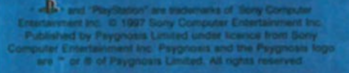
¡PRÓXIMAMENTE A LA VENTA!









Sólo los mejores



llegan a Platinum









PlayStation™
PLATINUM

También disponible:

AIR COMBAT - WIPEOUT - DESTRUCTION DERBY - BATTLE ARENA TOSHINDEN - TEKKEN - RIDGE RACER - ACTUA SOCCER...



TODO EL PODER EN TUS MANOS

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation
en el teléfono 902 102 102

www.playstation-europe.com



DESDE ESTADOS UNIDOS

Basta con echar una ojeada a la lista de juegos que las compañías yanquis tienen preparada para advertir una constante: deportes, luego secuelas, deportes, y además deportes...

[1] En las Navidades pasadas las ventas de *GameDay* de Sony Estados Unidos superaron a las de *Madden* de Electronic Arts. [2] Es un *Batman* elaborado con captura de movimientos. [3] *Time Crisis 2*, ¿podrá Capcom recuperar el terreno perdido? [4] *Forsaken*, el *shoot 'em up* inglés de Acclaim. [5] Y aquí, *Pitfall 3D*. [6] *Duke Nukem: Time To Kill*. [7] *Tomorrow Never Dies*, la licencia Bond de MGM.

1


2




4


5


6


7


La falta de iniciativa no siempre es algo negativo. Después de todo, los juegos de deportes constituyen la razón número uno para que el consumidor medio estadounidense decida comprar una consola, así que es bastante comprensible que Electronic Arts y demás compañías sigan manteniendo a raya (¡y de qué manera!) las importaciones molestas.

Este año EA viene cargadita con todo lo que cabría esperar. Es tal el dominio de su división de deportes que podemos mencionar cada disciplina y seguro que te viene a la mente el título correspondiente. ¿Hablamos de fútbol, fútbol americano, béisbol, golf, automovilismo, baloncesto y hockey? Pues ahí están *FIFA: World Cup, Madden, Triple Play, PGA Tour, NASCAR, NBA* y *NHL*. La mayoría de los propietarios yanquis de PlayStation podrían pasarse el año entero tan felices sólo con este tipo de juegos.

Sin embargo, a EA no le ha hecho ninguna gracia que *GameDay* vendiera más que *Madden* durante las pasadas Navidades. Es la primera vez que ha sucedido algo así, pero los ejecutivos han prometido que no volverá a repetirse. John Riccitiello, el nuevo presidente de EA, nos comentaba: «Sí, es cierto, Sony vendió más que nosotros ese trimestre, aunque nosotros vendimos más durante el año entero. Ese trimestre nos dejó mal sabor de boca y no queremos volver a ser segundos».

EA señala que, a pesar de que *GameDay* vendió 100.000 unidades más en todo el período, Sony invirtió en anuncios televisivos ocho veces más que EA. «¿Que si me hubiera gustado vender 100.000 unidades más de *Madden* para PlayStation y superar en ventas el trimestre de Sony? Por supuesto. Pero me alegra saber que si nuestra inversión publicitaria hubiese sido la misma, los habríamos barrido», sigue declarando Riccitiello. El resto de las ofertas de EA —por lo menos las que han dado a conocer hasta ahora— incluye *Skull Monkeys, Need For Speed 3* y *4, Diablo* y *ReBoot*.

¿Y qué hay del resto de las compañías?

Activision tiene muy claro que va a mantenerse al margen de los deportes, y así lo manifiesta con propuestas como *Pitfall 3D* y *Apocalypse*, mientras que GT nos propone *Youngblood*, su eternamente aplazado juego de rol, *Duke Nukem: Time To Kill* y *Oddworld 2 (Oddworld's Exoddus)*. Por lo menos GT, que no tiene fama precisamente de probar cosas nuevas, intenta hacerse con un juego de rol de producción estadounidense.

La rejuvenecida Acclaim tiene en *Supercross '98 Featuring Jeremy McGrath* su principal estrella en lo que se refiere al mundo de los estadios, y en julio tiene pensado lanzar *WWF Warzone*, un juego de características cercanas a las deportivas. Esta vez, Acclaim se ha dejado una buena pasta en captura de movimientos de gran calidad para dar mayor atractivo a su fuente de financiación anual. Además se hace cargo de *Forsaken*, de producción británica, y de *Batman and Robin*, cuyos resultados todavía son una incógnita a despejar.

Capcom, una de las compañías japonesas que domina el escenario PlayStation estadounidense, presenta un programa de lanzamientos con un toque más exótico. En breve aparecerá *Breath Of Fire 3*, seguido de *Mega Man Nova* (el título es provisional) y *X-Men Versus Streetfighter EX* (bueno, de acuerdo, un juego de rol, uno de plataformas y uno de combate tampoco son cosas tan exóticas).

También se rumorea que Capcom está trabajando en una colección de sus propios éxitos arcade de los ochenta, así como en una segunda entrega de su conocido *Megaman*, un buen título de *scroll* lateral en 2-D, y otras conversiones de arcade entre las que quizá figure *Marvel Versus Capcom*. La compañía haría bien en lanzar cuanto antes *Time Crisis 2* (cuya reciente presentación en Tokio, curiosamente, no obtuvo la acogida esperada). Para postre, resulta que el *TC* original es difícil de encontrar en las tiendas estadounidenses. «Hemos agotado las existencias», explica apático un ejecutivo de Namco. Los jugadores desesperados tendrán que esperar la próxima remesa.

MGM está trabajando en la conversión de la última película de James Bond, *El mañana nunca muere*, y en *WarGames*, la versión basada en el filme *Juegos de guerra*. Descrito como una mezcla entre *Return Fire* y *Mass Destruction*, este juego de estrategia en tiempo real ofrece un entorno poligonal en el que los humanos luchan contra enemigos cibernéticos estilo robot dispuestos a amargarte la vida a toda costa.

ASC Games ha presentado el éxito europeo *Grand Theft Auto* al público estadounidense, pero no parece que los encendidos comentarios que ha provocado a este lado del Atlántico vayan a beneficiarlo. «No tiene sentido dirigir *Grand Theft Auto* al público infantil», dice Jason Bernstein de ASC. «No es eso lo que queremos hacer».

En cuanto a Sony, la compañía sigue gozando de un éxito extraordinario en Estados Unidos. Hasta ahora lleva vendidos 30 millones de consolas PlayStation en todo el mundo. Las ventas niponas y las yanquis se han situado a la par, con 10,65 millones y 10,75 millones de unidades respectivamente, mientras que en Europa la cifra alcanza 8,6 millones. No está mal.

1

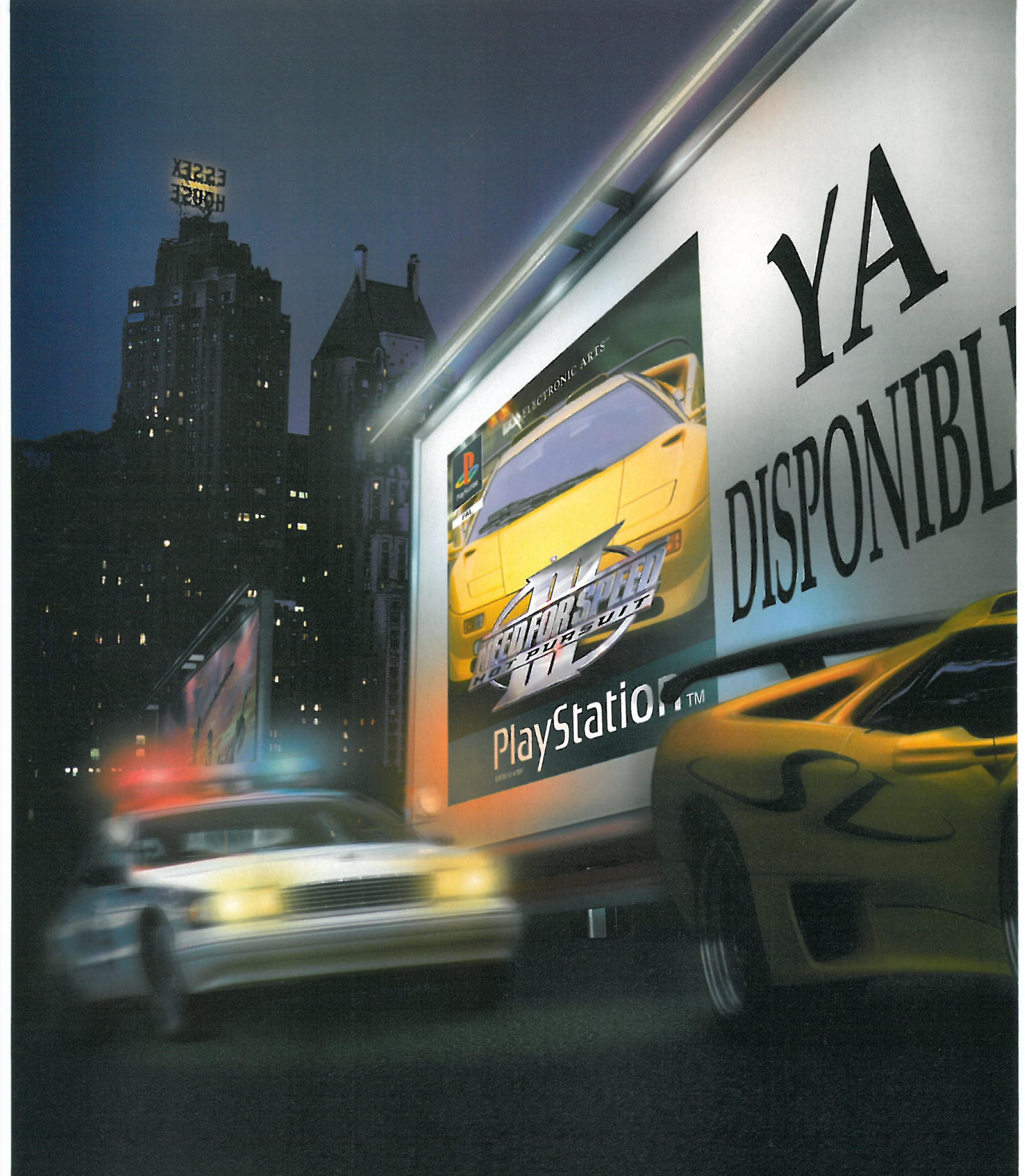

2

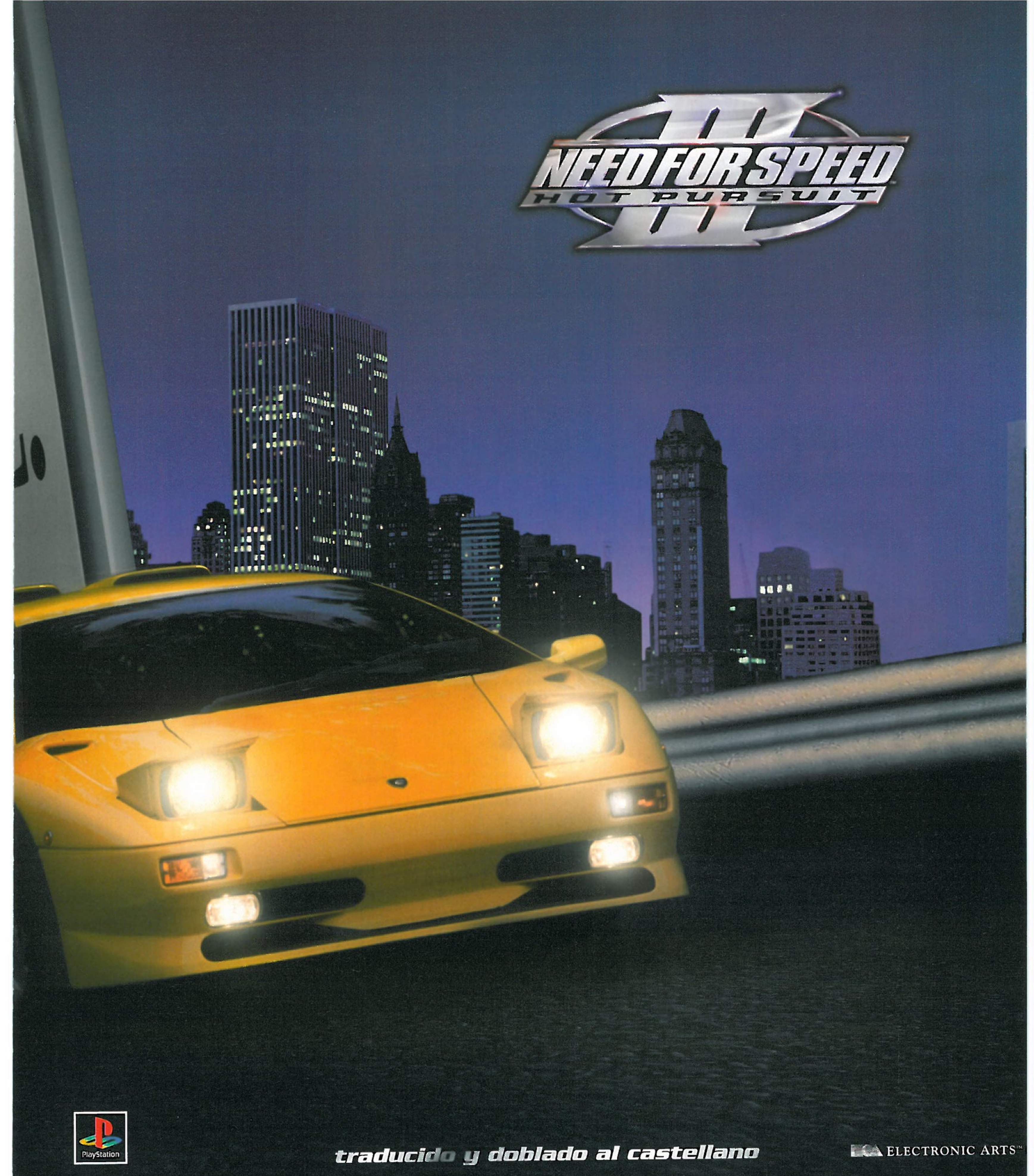

3


[1] y [2] *X-Men Versus Street Fighter* acabará inexorablemente por llegar a PlayStation. [3] *GTA* está amarrando en las costas estadounidenses.



El auténtico volante analógico / digital con pedales
PlayStation
Y MUCHOS MÁS
FORMULA 1 97
V-RALLY
International Rally Championship
RIDGE RACER REVOLUTION
NEED FOR SPEED III
DESTRUCTION DERBY 2
NEWMAN HAAS RACING
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
P.V.P. RECOMENDADO
13.990 PTAS.
MAD CATZ
Optional Controller
SLEH-0005
También disponible para Nintendo 64 con Rumble Pack, PC y Saturn
Los logotipos y las marcas Paystation están registrados por sus respectivos propietarios
Distribuidor exclusivo en España:
SHINE STAR S.A.
C/ COMANDANTE BENITEZ,29 B- 08028 BARCELONA TEL. 93 491 47 48 / 93 491 47 54; FAX. 93 491 48 08 E-mail: shinemadcatz@hotmail.com
Amplio surtido en videoconsolas, juegos y accesorios
VENTA EXCLUSIVA A GRANDES SUPERFICIES, CADENAS Y TIENDAS


YA
DISPONIBL
ELECTRONIC ARTS
NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT
PlayStation™
ESSEX
HOUSE

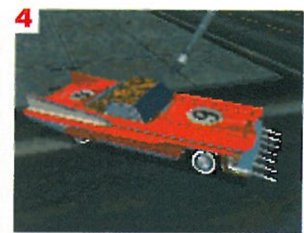

NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT
III
PlayStation
traducido y doblado al castellano
EA ELECTRONIC ARTS™

[1] Puedes ganar estilo y créditos extra por alborotar de modo considerable. [2] No aparque en la bandera a cuadros, joven. [3] Las misiones van por tiempo, así que es vital acumular *power-ups*. [4] Un coche americano clásico con mordiente. [5] Se aconseja a los impresionables que eviten este juego a toda costa. [6] Se impone una calificación para adultos.











5
200 CREDITS

CARMAGEDDON

«Vacanal» de furia

Género: Carreras a muerte

Editor: Arcadia

Fabricante: Stainless

Disponible: N/D

No es la batalla del fin del mundo entre las fuerzas del bien y el mal. Tampoco es Dios guerreando contra los reyes de la Tierra. Es un juego de carreras con vísceras y menudillos de por medio.

Describe Carmageddon en 100 palabras

En 1970, Sylvester Stallone apareció en un film llamado *La carrera de la muerte del año 2000*. Es algo así. Imagina que conduces un vehículo a todo trapo, y que en tus correrías resulta que atropellas a peatones y vacas, cuyos cuerpos se desploman entre manantiales de sangre, y que te dan puntos por esas cosas. Hay 36 rutas (a lo largo de 11 mapas diferentes) que recorrer, y a medida que ganas carreras y acumulas fondos, puedes aumentar la velocidad de tu motor, así como tu poder ofensivo. Debes llegar a los puntos de control dentro del tiempo límite estipulado.

¿Hay algo en este juego que no hayamos visto antes?

¿Vacas muertas? Mira, es un juego de carreras horripilante donde el objetivo es causar alborotos. Ha habido otros juegos de conducción con elementos de disparos y violencia, pero ninguno tuvo TANTA sangre.



¿Qué será lo mejor del juego?

Conduces como el rayo cargándote peatones como si nada, chocas con otros coches y los envías barranco abajo, matas vacas. ¿Lo mejor? ¿Podrás dormir tranquilo por la noche?



Dado que la distribuidora no posee el código de PlayStation, hemos usado capturas de PC. Es probable que haya una ligera diferencia.

Pero podías hacer estas cosas en Grand Theft Auto...

Bueno, sí, pero como *GTA* tenía una perspectiva cenital, con unos gráficos algo limitados, no llegabas a ver la violencia con sus detalles más morbosos. Aquí ves los glóbulos rojos mucho más de cerca. Seguro que provocará un escándalo.

¿Alguna innovación técnica digna de mención?

La verdad es que no. No pasará nada aquí que no hayamos visto en los mejores juegos de carreras para PlayStation, aparte de la sangre.



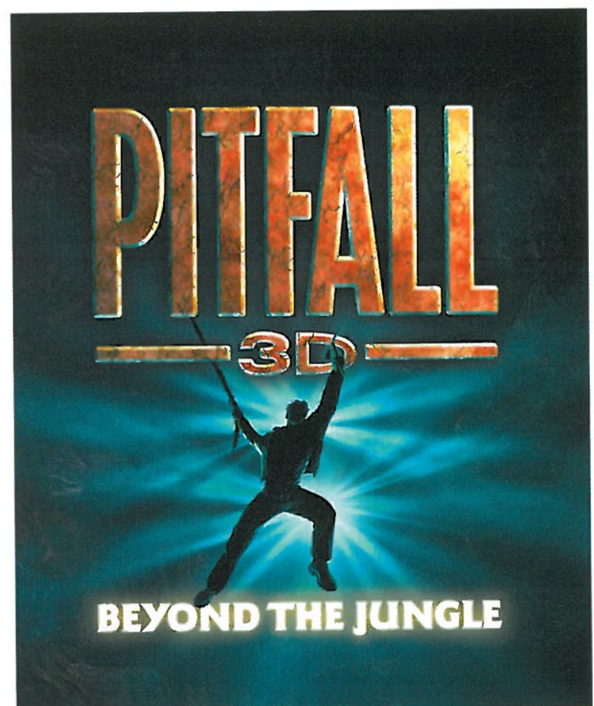














www.activision.com





™



C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com



¿Te apasionan el realismo, la fotografía, la naturaleza...? ¿Eres aficionado a los coches, la mecánica, el modelismo...? ¿Te gustan la velocidad, el riesgo, las carreras...? ¿Eres un fanático de los polígonos, las texturas, las nuevas tecnologías...? Lo tuyo es *Gran Turismo*



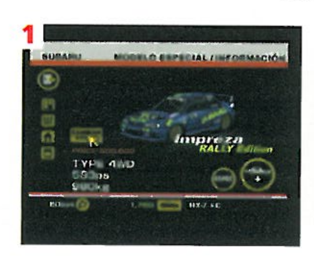


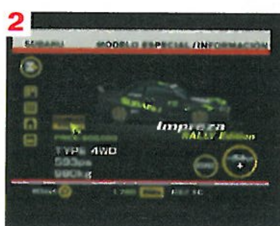
[1] Por supuesto, no podían faltar las carreras urbanas nocturnas por las autopistas de circunvalación. [2] Un Nissan Nismo GT-R, bastante caro.

Allá por otoño de 1996, apareció en todas las salas recreativas japonesas una obra maestra llamada *Sega Touring Car*. Se trataba de un juego de carreras que, a diferencia de los títulos de siempre, estaba protagonizado por coches reales y circuitos urbanos. Fue el último trabajo que el equipo de programación AM#3 (capitaneado por el genial Tetsuya Mizuguchi, el cerebro a quien Sega debe los mejores títulos de la Saturn: *Sega Rally Championship* y *Manx TT*) desarrolló con el programa Model 2, el sistema gráfico con el que se programó *Virtua Fighter 2*. Con un aspecto maravilloso y un volante que vibraba cuando te salías de la carretera y oponía resistencia en las curvas, *Sega Touring Car* no tardó en convertirse en el nuevo ejemplo a seguir. Al público le gustó, le gustó mucho, así que la sección AM#2 (desarrolladores de la serie *Daytona*, los más temibles competidores de AM#3) se puso de inmediato a trabajar en otro arcade: *Scud Race*. Éste no llegaba al nivel de originalidad de *STC*, pero gozaba de mejores efectos gráficos y una mayor velocidad (fue uno de los primeros títulos desarrollados con el Model 3). Su punto flaco fueron los coches: reales, sí, pero demasiado «deportivos». Los aficionados al género de las carreras mostraron ciertas reticencias cuando se vieron conduciendo los mismos prototipos «ultrarrápidos» de siempre, los típicos Lamborghinis y Mazdas. *Scud Race* no hizo otra cosa que demostrar lo evidente: las carreras estilo arcade habían tocado a su fin. El realismo, una mecánica de juego más completa (con cambio de marcha manual, freno de mano, marcha atrás, etc.), las marcas reales y una simulación lo más fiel posible a la conducción de un coche «normal» se convirtieron en los nuevos valores. Las carreras de turismos eran el nuevo género.

La propia Sega fue la primera en darse cuenta de ello, por lo que encomendaron de inmediato la conversión de *Sega Touring Car* para la Saturn y se metieron de lleno en un nuevo proyecto para máquinas recreativas: *GTI Club*, un título de carreras de coches reales antiguos, desde un modelo original de Renault 5 hasta un 600 (todos embuti-







[1] ¿Te suena este coche? El modelo de rally del Imprenza, disponible en azul o negro por el módico precio de 500.000 puntos. [2] El modelo oscuro (más bonito, aunque quizás no se aprecie). [3] Los gráficos son de alta resolución: ni siquiera a esta distancia se pixelan los polígonos. [4] El efecto de las farolas sobre el asfalto es fantástico. [5] Una de las dos curvas del circuito ovalado de pruebas. Alucinante.[6] Cada vez que pasas por debajo de un puente, una cámara te filma desde arriba. Un ángulo fantástico.

■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**Sony/Team Yamauchi**	■ GÉNERO	**Simulador de carreras**
■ DISPONIBLE	**Mayo/Junio**	■ JUGADORES	**Uno o dos**







[1] Observa el realismo de la suspensión: no hay palabras. [2] La sombra de los árboles se recorta sobre la carretera. Es medio día. [3] Las suaves texturas de la roca hacen imposible distinguir su naturaleza poligonal. [4] ¡Cuidado...! [5] Una imagen vale más que mil palabras.

dos en pegatinas, un arcade muy simpático). El escenario era el mismo para todas las rutas, como en la serie *Ridge Racer*, y tan sólo cambiaba la hora del día, el coche y el nivel de dificultad. Su aspecto mediterráneo, con callejuelas, parquecitos y el mar como telón de fondo, fueron una evidente fuente de inspiración para Namco y su *Rage Racer*.

Cuando al fin *Sega Touring Car* llegó a la Saturn, en PlayStation estaban de moda *V-Rally* y *Rage Racer*, por lo que el nuevo título de la competencia de 32 bits —una humilde y tardía conversión del original con el que Sega pretendía tomar un poco de aliento— pasó completamente desapercibido.

La fórmula de las carreras arcade de *Rage Racer* llegó demasiado tarde; el mundo se volcó en el realismo y la velocidad de *V-Rally*. No tardaron en aparecer clones de todo tipo (y continúan apareciendo), y por un tiempo se olvidó el género de los turismos... Pero las carreras sobra asfalto no habían muerto, tan sólo estaban echando un sueñecito: Codemasters fue la primera compañía en retomar la idea con su *TOCA: Touring Car Championship*, un híbrido entre el genial título de AM#3 (que casi se llamaba igual) y la serie *Daytona USA* de AM#2.

Como siempre, Sony estaba al acecho: metió en una coctelera todo lo genial de *STC, Scud Race, GTI Club, Porsche Challenge, F1 '97, Rage Racer, TOCA* y *V-Rally* y, cuando vio el resultado, eliminó todos los fallos y añadió los ingredientes que faltaban...

¿Resultado? *Gran Turismo*: el mejor simulador de coches de la historia de los videojuegos, la obra maestra del siglo XX, el juego de carreras más rápido, llamativo, completo y real que se ha programado nunca.

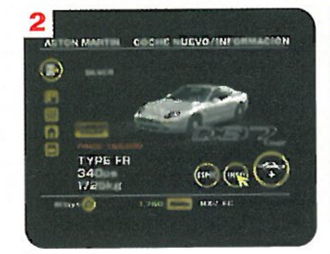
Cuando vimos la versión japonesa de *GT* nos quedamos de piedra. El realismo de los gráficos no se puede describir con palabras. Sin embargo, le encontramos un pequeño fallo: una lentitud desesperante. Resultaba tan terriblemente real, tan suave, con una suspensión tan cuidada y un sistema de conducción tan comedido que, más que un «simulador de carreras», parecía un «simulador de comodidad»...

Por supuesto, eso fue sólo al principio: la idea es que, a medida que el juego avanza y vayas ganando dinero con tus victorias, compres vehículos más caros y rápidos de forma sucesiva hasta llegar a los *modelos especiales*.

Un modelo especial es un turismo real, pero con las características retocadas: un motor más potente, un tubo de escape con compresión, llantas de aleación, una suspensión de corto recorrido y gran resistencia... Por poner un ejemplo: un Toyota Supra recién salido del concesionario cuesta 3.400.000 puntos y alcanza una velocidad máxima de 265 km/h, un Castrol Supra GT (el mismo modelo, pero retocado) tiene un precio de 100.000.000 puntos, se pone a 100 km/h en 3,8 segundos y tiene una velocidad punta de 396 km/h. ¿Captas la diferencia? Y no creas que ésa es la máxima velocidad del juego: un Mazda RX-7 LM Edition puede rebasar los 450, aunque primero tendrás que bajar un poco la barra estabilizadora posterior y aumentar el recorrido de las marchas (si no lo haces, pasados

[1] En Trial Mountain hay algunos saltitos, no te fíes si vas muy rápido. [2] ¡Así no te van a aprobar el carnet en la vida!







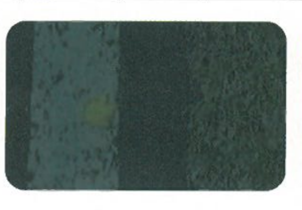
[1] Otra pieza de museo, el Aston Martín DB7 Volunte. [2] El mismo, en la versión Coupé. [3] La calidad de los *replays* supera todo lo que has visto.



Gran Turismo

Intro






La secuencia introductoria combina imágenes del juego con otras generadas por ordenador: no encontrarás ninguna diferencia.

los 250 km/h los bajos del coche toman aire y... Mejor no quieras saberlo).

El problema que encontrábamos en la versión japonesa de *Gran Turismo* era que, hasta que lograbas reunir la cantidad de dinero necesaria para comprar un modelo especial, pasaba tanto tiempo que te aburrías de jugar. Sólo era lento «al principio», pero ese «principio» podía durar meses...

La versión PAL

Se nota que los chicos de SCEE piensan como nosotros: por muy buenos que los gráficos sean, lo que todo usuario europeo espera de un título de carreras es velocidad.

Cuando Sony nos dijo que la versión PAL de *Gran Turismo* sería «mucho más rápida» pensamos que, simplemente, se referían a la cantidad de *frames* por segundo. Pues no. Bueno..., sí. Bueno... ambas cosas.

El modo de simulación (llamado Gran Turismo) transcurrirá a una velocidad media de 30 cuadros por segundo —en nuestro PlayTest del mes que viene explicaremos eso de «velocidad media»—, mientras que el modo arcade raras veces baja de los 60 *frames* (para que te hagas una idea, las imágenes por segundo de una cinta de vídeo son 45).

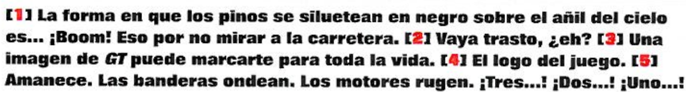
Sin embargo, eso no es lo más importante: Sony Europa ha modificado radicalmente el juego, incluida la opción arcade. Mientras que en el programa original tenías a tu disposición todos los modelos de serie que hay en el modo de simulación (a cual más lento), en ésta sólo tienes acceso a algunas de las máquinas más rápidas del juego. O lo que es lo mismo: la opción arcade ideal. Te permite echar una carrera a velocidades supersónicas con coches de ensueño, pero el resultado es independiente del modo GT. La conducción también ha sido diseñada desde el principio. Una vez te adentras en el juego arcade, tienes otras dos opciones: «arcade realista» o «arcade típico» (aún no han sido bautizadas en castellano). Ambas son igual de rápidas: la primera recuerda a *V-Rally*, con derrapes fluidos y un sistema de suspensión totalmente realista; la segunda es casi como el modo arcade de *F1 '97*, una simulación «hiperbólica» con derrapes de media hora, una amortiguación más suave y una sensación de «estar flotando» parecida a la del programa original japonés (aunque no con la misma lentitud).

En cuanto al modo GT, tendrás que esperar al mes que viene para disfrutar de nuestro análisis exhaustivo. Pero os avanzamos unas cosillas...







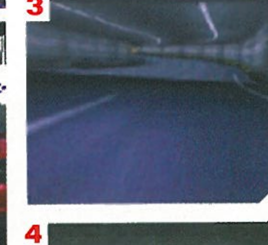


[1] La forma en que los pinos se siluetean en negro sobre el añil del cielo es... ¡Boom! Eso por no mirar a la carretera. [2] Vaya trasto, ¿eh? [3] Una imagen de *GT* puede marcarte para toda la vida. [4] El logo del juego. [5] Amanece. Las banderas ondean. Los motores rugen. ¡Tres...! ¡Dos...! ¡Uno...!









[1] ¿Has visto qué túneles? Y presumía ***Rage Racer...*** **[2] Si te fijas mucho, a lo mejor hasta ves el código de barras de los neumáticos. [3] Velocidad terminal. [4] Ya no es seguro andar por las calles. [5] El modelo especial de Mazda, comprarlo y suicidarse son casi sinónimos. [6] Un sinónimo homónimo de color antónimo. [7] Las luces de freno son tan geniales como las de** ***Porsche Challenge.***









El Modo GT

Aquí no se regala nada: empiezas el juego con una irrisoria cantidad de dinero y la imperiosa necesidad de comprar un coche que ofrezca las máximas prestaciones posibles. Puedes ver todos los que quieras antes de decidirte por uno, pero no sueñes con probarlos. En cualquier caso, los 10.000 puntos con los que empiezas la partida no te llegan para mucho: una chatarra con ruedas de segunda mano o, si quieres algo sin estrenar, un Demio con las prestaciones mínimas (algo así como un Twingo japonés al que adelantan hasta los caracoles).

Cuando el bolsillo te lo permita, podrás cambiar piezas a tu vehículo, mejorar sus prestaciones o incluso lavarlo. Sí, has entendido bien. A medida que las carreras se suceden, tu coche se ensucia. No es que se ponga hecho un asco (ten en cuenta que las carreras son sobre asfalto), pero sí que se advierte cómo la superficie de chapa pierde brillo. Para eso está el túnel de lavado: por unos 5.000 puntos tu máquina volverá a refulgir como el primer día... Ya, es un poco caro, pero no te importará cuando ganes un millón por carrera (hasta entonces, deja que tu coche se ensucie cuanto quiera).

En el modo GT transcurre «tiempo». Cada carrera que juegas supone un día entero en tu calendario. La cuestión no es sólo llegar a reunir el dinero suficiente para comprar todos los coches del juego (ni sueñes con semejante disparate), sino ver cuánto tiempo has tardado en superar los campeonatos GT. El recuento de los días pronto se convierte en una cifra a superar, pero de nada sirve que te estudies las pistas en el modo arcade para asegurarte la victoria en el de simulación: también necesitas un carnet.

Bueno, en realidad necesitas tres licencias diferentes: la «B», con la que puedes acceder a los submodos más sencillos, contra adversarios de poca monta (con coches tan tristes como el tuyo cuando empiezas la partida); la licencia «A», que te permite correr en los primeros campeonatos «serios», aunque necesitarás algo más que tu experiencia para acercarte a los primeros puestos; y la «A especial», el carnet con el que se accede a los carreras de alta cilindrada... Un poquito difícil.

Cada licencia se compone de ocho pruebas prácticas. Debes conseguir superar un tramo de carretera determinado en un límite de tiempo. Al principio parece muy fácil, sacarás el primer carnet casi a la primera, pero el segundo... Lo ideal es que logres la copa de oro en todas las pruebas, aunque es una pérdida de tiempo (con superar todas por los pelos obtienes la misma licencia, repetir pruebas tan sólo para mejorar tus tiempos es un desperdicio de días muy valiosos).

Una vez que tengas el carnet «A especial» y hayas superado todas las modalidades de campeonatos GT (dentro de unos 20 años), no creas que te has pasado el juego: quedan las modalidades Spot Race. Cada una exige un determinado tipo de coche para entrar como participante: coches de tracción delantera, trasera, 4x4, carrocería ligera...

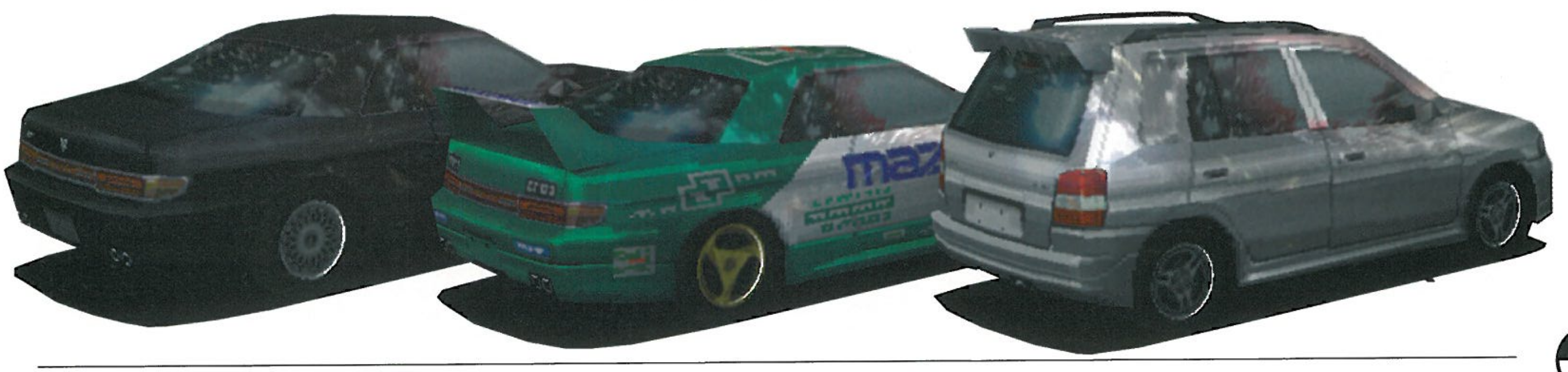




[1] Otro túnel (algunos se parecen mucho a los de ***Sega Rally,*** **de Saturn). [2] Es tan real que, si te acercas a esta imagen, seguro que hasta puedes oler el ambientador de pino...**

Los Gráficos

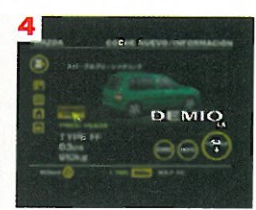
Por lo general, las conversiones de los juegos NTSC a PAL no suelen ser muy satisfactorias: los gráficos pierden definición, las texturas no están tan cuidadas, los bordes de



Gran Turismo









[1] Cuando se trata de gastar dinero, hay muchas cosas para elegir: neumáticos, frenos, silenciador, motor, turbo... [2] ¿Te decides por la amortiguación? Bien: ¿qué quieres cambiar: las barras estabilizadoras o la suspensión? [3] Un Mazda Afini RX-7, toda una ganga. [4] El Mazda Demio RX, además de una ganga es una chatarra.

los polígonos se notan más... En los títulos de carreras, además, la velocidad suele reducirse casi a la mitad, como sucedió con *Rage Racer*. En el caso de *Gran Turismo*, la velocidad ha aumentado, pero: ¿a costa de los gráficos?

No. Más bien al contrario: han mejorado. En los escenarios más amplios del programa original a veces aparecían polígonos de repente. Ya no aparecen. Las texturas del cielo en los *replays* del programa nipón se pixelaban. Ya no lo hacen. El juego japonés sufría de pantallazos ocasionales cuando había demasiados elementos en pantalla. En el CD europeo tampoco sucede... ¿Más? Mucho más.

Los fantásticos efectos de luz del programa original también han sido reprogramados. Además de la iluminación a tiempo no-real de los escenarios (el asfalto alumbrado por las farolas que hay a ambos lados de la carretera, los túneles iluminados por los focos del techo, los atardeceres de cielos prerrenderizados, etc.), hay otros dos elementos: los filtros de luz y el ya famoso *environment mapping*.

Los filtros superponen un color traslúcido a los coches en función del punto del escenario en el que se encuentran: si la carrera transcurre durante un amanecer, con un cielo completamente naranja y sin apenas luz en el escenario, el coche estará sometido a un filtro oscuro y uno anaranjado. Si el vehículo entra en un túnel iluminado por focos amarillos, el filtro oscuro desaparece y el anaranjado se sustituye por uno amarillo, etc. Genial, ¿no? Pues eso no es nada.

El *environment mapping* es, por definición, un «mapeado ambiental». Resulta algo complicado de explicar. Básicamente, se trata de una textura independiente capaz de desplazarse por la superficie de todos los polígonos que componen un elemento con respecto a un punto de fuga continuo. Queda claro, ¿no? El efecto resultante es, simplemente, el brillo móvil sobre la superficie de cada vehículo: el sol y las fuentes de luz del escenario se reflejan sobre los cristales y la chapa. La sensación de realismo no se puede describir con palabras...

Sony aún no nos ha confirmado la inclusión del tercer sistema de iluminación (aunque en algunos niveles del juego inacabado que nos han enviado se aprecia con claridad que sí). Lo cierto es que, en el caso de que el efecto no sea incluido, hasta al más observador de los usuarios le costaría percatarse de la diferencia. A juzgar por lo que hemos visto, la versión PAL gozará de un sistema del que carece el programa original: los efectos *gouraud*. Los tonos *gouraud* son fuentes de luz de color e intensidad independientes que se reflejan y difuminan en una sola región de polígonos, y fueron una de las características que llevaron a *Porsche Challenge* al filo de la perfección.

Los Coches

Lo único que se nos ocurre es «¡Guaaauuu!», pero haremos un esfuerzo por ser más explícitos. La variedad de vehículos de *GT* te dejará boquiabierto: más de 100 marcas distintas, cada una con diversos modelos y cada modelo con diferentes colores. Y eso sin contar los coches de segunda mano. Si se te da bien la administración, puedes comprar un viejo cascajo y, por un módico precio, convertirlo en una máquina veloz como el viento... Aunque perdimos la cuenta cuando llegamos a los 200 modelos, tampoco importa demasiado: las casi infinitas opciones de recambios hacen imposible un recuento exacto de las combinaciones posibles. ¿Mil? ¿Cinco mil? ¿Cinco millones...?

En *GT* encontrarás modelos que ya no aparecen ni en los libros de historia: auténticas piezas de museo, clásicos del automovilismo como algunos de los que vimos en *Test Drive 4*. Uno de nuestros preferidos es el Dodge Concept Car, una reproducción exacta del clásico deportivo. Tan sólo se fabricaron unos cuantos, todos en el mismo color (naranja metalizado) y con las mismas características: ruedas traseras levemente más grandes que las delanteras (dos pulgadas de diferencia), suspensión delantera de doble brazo y amortiguación de semibrazos de arrastre en el cuerpo trasero, cuatro focos encastados de apertura interna... Podríamos seguir, pero no acabaríamos nunca. Por supuesto, no podían faltar los Viper, la gama al completo.

Pero no todo en *GT* es una clase de historia automovilística, también encontrarás modelos completamente actuales: el fabuloso Subaru Impreza 555, el genial Castrol Supra GT, todos los Celicas que quieras, la clase NSX-R LM GT2 de Honda... ¿Qué más podríamos decir? Muchas cosas, pero las resumiremos en una frasecilla: sólo el modo arcade de *GT* nos bastaría para definirlo como el mejor simulador de coches y el más completo juego de carreras de la historia. ¿Te vale hasta dentro de 30 días?











[1] ¡Las luces son geniales! [2] Una curva peligrosa. [3] Antes de una carrera, puedes mirar con qué máquinas te enfrentas. [4] ¡También 100% en castellano! Genial. [5] ¡Qué cielo tan despejado! ¿Estará igual la pista?









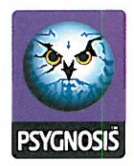
[1] La suspensión es lo más real que hemos visto. [2] Un coche de tracción trasera. Si fuera delantera, serían las ruedas de delante las que despidieran la tierra. [3] Todos en fila: ¡JARL! [4] Es la primera vuelta. Estás fuera de la pista. Vas el 6º (o sea: el último). A los lados sólo ves carteles de publicidad y... ¿Qué es eso que hay tras la nube de polvo? ¿«Dirección contraria»? ¡Estás de suerte!



Americans love SPEED ..do you?

NEWMAN HAAS™ RACING

An American indy car challenge







www.newman-haas.com
www.psygnosis.com



TM

Klonoa: Door To Phantomile



Namco ha marcado las pautas de los títulos de lucha y carreras; ¿podrá hacer lo mismo con los juegos de plataformas?

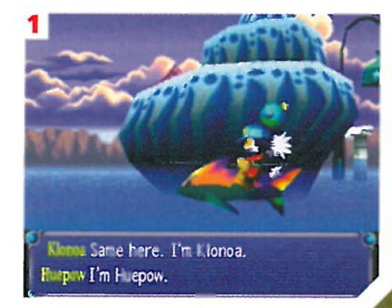
No hay parientes más ilustres que *Tekken* y *Ridge Racer*, y la última criatura de Namco, *Klonoa: Door To Phantomile*, tendrá mucho que sudar para estar a la altura de semejante herencia. *Klonoa* es un juego de plataformas, algo que nada tiene que ver con anteriores lanzamientos del maestro japonés. Y, a juzgar por su aspecto, puede que el cambio no esté nada mal: *Klonoa* podría convertirse en uno de los mejorcitos «saltar-recoger-y-correr» que pueblan la geografía PlayStation.

Aquellos que conozcan el mundillo se acordarán de *Pandemonium*, título de plataformas casi en 3-D de Crystal Dynamics en el que los personajes se limitaban a deambular de izquierda a derecha mientras el paisaje presumía de polígonos. Bueno, *Klonoa* tiene reminiscencias de *Pandemonium*, pero ahí acaban las similitudes. Describe las aventuras del héroe que presta su nombre al juego en busca del místico mundo de Phantomile, una tierra compuesta por fragmentos de sueños (suena genial). Entre Klonoa y la tierra de sus sueños hay 26 niveles repletos de plataformas, esparcidos por seis mundos diferentes y habitados por docenas de enemigos tan encantadores como letales. Cada mundo responde a un tema distinto, incluidos una pintoresca aldea en la copa de un árbol y una caverna subterránea con sus pinitos en hidrografía. La misteriosa historia de Phantomile va desvelándose por el camino mediante conversaciones con los habitantes de los mundos.



[1] Debes invertir esta cascada que fluye hacia arriba para salvar el bosque. [2] ¡Enemigos con paraguas a la vista!

La campaña de promoción internacional tilda al héroe como «un tipo de orejas gigantescas que ejercen de alas». Al margen de su parecido con cierto ratón yanqui, este bichejo luce el clásico diseño japonés:





[1] La intro de *Klonoa* rivaliza con cualquiera que haya elaborado Namco hasta ahora [o sea, que es buenísima], y todas las secuencias discurren en tiempo real. [2] Ni los personajes de videojuegos se libran de riñas familiares. [3] Me siento en la cima del mundo...



EDITOR	Sony	ORIGEN	Japón
FABRICANTE	Namco	GÉNERO	Plataformas
DISPONIBLE	Junio	JUGADORES	Uno



[1] ¿Verdad que es bonito? [2] Aquí, Klonoa, el gato con alerones por orejas; y aquí, Huppo, la... estooo, la cosa. [3] Debes liberar a media docena de estos tipos en cada nivel, no nos preguntes por qué. [4] Puedes inflar a lo grande ciertos enemigos gigantes para usarlos como trampolines bulbosos.

muy mono, excéntrico y bastante mejor que la mayoría de las creaciones occidentales. El sistema de control de *Klonoa* es purista; o, dicho de otro modo, sencillo: un botón de salto y otro para atrapar a los enemigos cercanos.

En su búsqueda, Klonoa va acompañado de Huppo, que guarda un parecido más que notable con una bola de goma, y que posee el don de absorber e hinchar los enemigos que Klonoa agarra. Una vez capturado e inflado un enemigo, puedes lanzarlo contra sus camaradas, bien sea por toda la pantalla para conseguir *bonus*, bien hacia abajo, para propulsar a Klonoa a plataformas superiores. Con este último movimiento hallarás áreas ocultas que contienen golosinas varias, incluyendo vidas extra y *bonus* de energía. Y si mantienes pulsado el botón de salto en el aire, sacarás partido a las orejas elefantinas de Klonoa para frenar su descenso a la plataforma más próxima.

Los profesionales de Namco han intentado diseñar niveles divertidos y competitivos. Basta con echar un vistazo a nuestras capturas de pantalla para apreciar el brillante aspecto del juego. Lo que las imágenes no pueden transmitir es la suave animación del mundo de *Klonoa*, con plataformas y pistas que serpentean por laderas antes de precipitarse a cuevas subterráneas o ascender a la cumbre de una montaña. Además, el juego está sembrado de puertas de dos direcciones, que permiten moverse entre diferentes secciones de la zona. Las últimas fases emplean este método para dificultar la jugabilidad, creando secciones «ocultas» a las que sólo puedes acceder yendo de acá para allá, del exterior al interior de los mundos. La música también es digna de mención, razón más que suficiente para conectar una PlayStation a un equipo de alta fidelidad. Las melodías se acercan más al estilo Disney que al de Prodigy, pero se ajustan a la perfección al peculiar estilo de *Klonoa*, chispeando feliz o retumbando con mal humor en los momentos adecuados.

Klonoa va acompañado de Huppo, que posee el don de absorber e hinchar los enemigos que Klonoa agarra

Por lo que hemos visto, el juego se ha concebido con una curva de aprendizaje bastante suave, en la que las fases adquieren cada vez mayor complejidad. Los últimos niveles aún están por ver, así que esperemos que no sean demasiado simples o, por el contrario, demasiado duros. Pero ten por seguro que lo pasaremos pipa averiguándolo. Pronto te diremos más.







[1] El subsuelo. Ideal para meterse en aprietos. [2] A deslizarse tocan. [3] La acción sobre árboles es frecuente en los juegos de plataformas, pero en *Klonoa* es mejor que en la mayoría, con ascensores y malos a mansalva.



[1] Los personajes del juego son de tipo oriental, lo cual no constituye una catástrofe. [2] Al hacerte con los malos los conviertes en útiles armas.

TREASURES OF THE DEEP





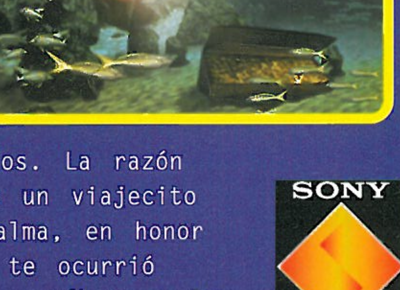
Mi amada Rose:

Si te sirve de consuelo, lamento no haberme lanzado al agua como esperabas para salvarte el pellejo allá por 1912. Espero que al recibo de la presente no estés congelada en el Polo Norte cual palito de merluza. ¿Te rescató al final tu novio el pijoteras?

Yo conseguí a precio de ganga los ocho submarinos y los ROV que empleó el colega Cameron para rodar los restos del difunto Titanic y ahora me dedico a expoliar tesoros de barcos naufragados. La razón de la presente es, precisamente, convocarte a un viajecito a las profundidades hasta nuestro barco del alma, en honor de los viejos tiempos y del medallón que se te ocurrió arrojar al mar, lumbrera. Si todavía coleas, escríbeme a la dirección de correo electrónico que apunto a continuación.

Un beso de amor eterno,

Tu Jack



Las preguntas

A. ¿Cuántos submarinos puedes encontrar en el juego?
B. ¿Qué puntuación obtuvo *Treasures Of The Deep* en esta revista?

El premio

Un juego completo *Treasures Of The Deep* para cada uno de los 10 ganadores

Las respuestas

Envía este cupón a
CONCURSO *Treasures Of The Deep*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20 Esc. A Entlo. 2ª
08022 Barcelona

Respuestas:..

....

Nombre:..

Domicilio:..

Población:..

Código postal:..

País:..

Teléfono:..

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

Y LOS AFORTUNADOS SON...

CONCURSO *NHL FaceOff '98*

Ganadores de un juego completo *NHL FaceOff '98*

Joan Gómez
(Barcelona)
Manuel Martín Úbeda
(Madrid)
Juan de Dios Rodríguez
(Madrid)
Miguel Poveda Fernández
(Asturias)
Iñaki Piñeiro Calvo
(Vizcaya)
Carlos Santos Pacheco
(Tarragona)
Iván de la Encarnación Blázquez
(Getafe)
Aridane Cárdenes León
(Las Palmas de Gran Canaria)
Santiago Rivera López
(La Coruña)
Daniel Guerrero López
(Barcelona)

Respuestas correctas:
A. Estados Unidos
B. Cualquier equipo de la *NHL*


CENTRO
MAIL

Kula World



La **originalidad** es la clave de este **título de puzzles.** Vas a necesitar mucho **más que ingenio** para salir de él **por la puerta grande...**

Una de las ventajas de tratar con gigantes como Sony es que, de vez en cuando, nos llegan al buzón curiosidades dignas de mención. Los equipos de desarrollo jóvenes y emprendedores se ponen en contacto con ella con la vaga esperanza de que su talento sea reconocido en cuanto la súper compañía vea su juego y lo publique, y, mientras tanto, sueñan con hacerse millonarios y no dedicarse más que a jugar a *Quake* durante los siguientes seis o siete meses. Pues esto es lo que pasó, más o menos, con Game Design, el equipo sueco que envió a Sony este original juego de puzzles.

En *PSM* sorprendió la versión preliminar que recibimos, carente por completo de detalladas intros, secuencias de vídeo o presentaciones exquisitas. Lo que *Kula World* te ofrece es una sencillita pantalla de opciones y unos períodos de carga reducidos que permiten entrar en acción de inmediato.

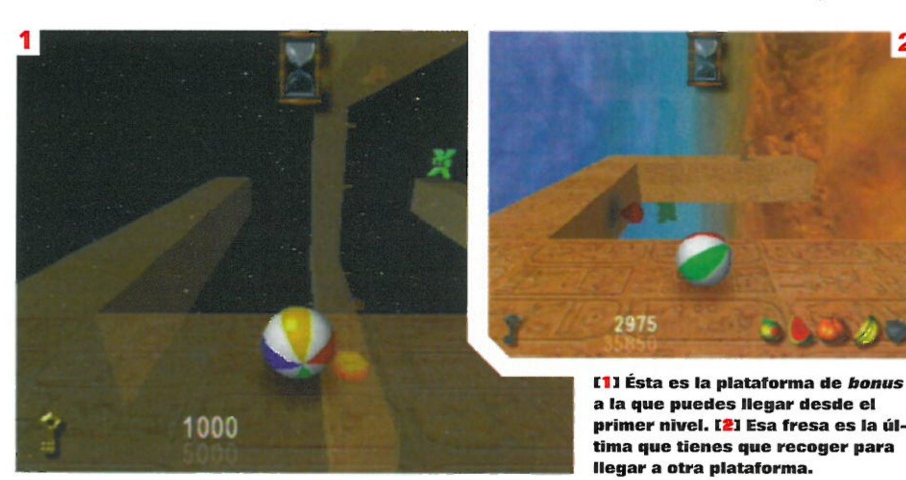
> La fruta es quizá el objeto más importante a tener en cuenta, porque si te haces con ella en cantidad accedes a una tanda de *bonus*



[1] Puedes usar los botones laterales del pad para escrutar por el borde de cualquiera de los bloques o para mirar hacia arriba. [2] Tienes las llaves, tienes tiempo suficiente... y la salida está a la vista.

Describir un juego como éste en tan poco espacio es bastante difícil. Los fotogramas que ilustran estas páginas dan buena muestra de la factura gráfica de *Kula World*. En general, lo que haces es controlar una pelota de playa que va rodando por un laberinto señalizado hasta la salida. Puedes moverte sin dificultad por sus niveles tridimensionales estilo Escher, recoger las llaves que te hacen falta para completar cada nivel (lo habitual es que el icono de salida figure en un camino distinto al que te encuentras) y los *bonus* que hay diseminados por el extraño paisaje.

Los ítems que estarán a tu alcance son relojes de arena, que te proporcionan más tiempo de juego, ga-

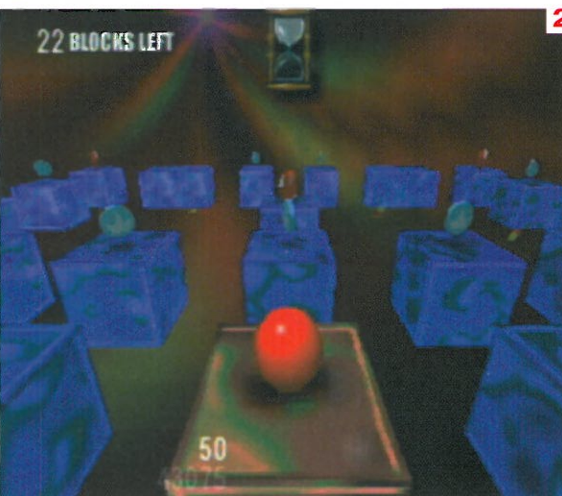


[1] Ésta es la plataforma de *bonus* a la que puedes llegar desde el primer nivel. [2] Esa fresa es la última que tienes que recoger para llegar a otra plataforma.

EDITOR	Sony	ORIGEN	Suecia
FABRICANTE	Game Design	GÉNERO	Puzzles arcade
DISPONIBLE	Junio	JUGADORES	Uno



[1] Cuidado con los pinchos: hacen exactamente lo que cabe esperar de ellos. [2] En esta plataforma sólo tienes que cambiar el color de todos los bloques en un tiempo determinado. [3] «No te pongas chulo porque puedes acabar muy mal.» [4] Los relojes de arena te dan más tiempo de juego.



Las píldoras... Rueda sobre ellas y te verás inmerso en un alucinógeno híbrido polifónico entre Mike Oldfield y tu peor pesadilla hippy

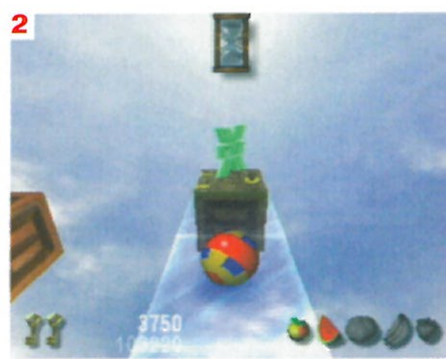
fas de sol, que muestran secciones secretas del nivel, monedas y piedras preciosas, que suman puntos, y fruta. La fruta es quizá el objeto más importante a tener en cuenta, porque si te haces con ella en cantidad accedes a una tanda de *bonus*. Ah, también hay píldoras.

Las píldoras... Rueda sobre ellas y te verás inmerso en un híbrido polifónico entre Mike Oldfield y tu peor pesadilla hippy: las reverberaciones musicales vuelven loco a cualquiera y la pantalla se inunda de destellos cegadores... Una escena de demencia absoluta. Te da por pensar en un grupo de monos de laboratorio cargados hasta las cejas de setas alucinógenas.

Por suerte, *Kula World* parte de una base más firme y, de hecho, bastante simple. Los laberintos son pequeños y están todos en un nivel, lo que te hace creer que todo será coser y cantar. Pero dos segundos después adviertes que la cosa no va a ser fácil en absoluto. Las llaves y los objetos principales empiezan a surgir en los niveles inferiores y necesitas circular con mucho tiento por las pasarelas. Puedes rodar por debajo de las plataformas si bajas pegado a los bordes, pero si saltas de ellas la palmas. Luego empiezan a aparecer objetos en diferentes plataformas al mismo tiempo. Y sólo podrás recogerlos si averiguas hacia dónde puedes saltar y aterrizas en el lugar adecuado de la plataforma. Ah, y después te hará falta saber hacia dónde saltar para regresar, y además encontrar el camino de salida, todo en un lapso de tiempo ridículamente cruel.

«Adictivo» es la palabra que podría emplearse para describir *Kula World*. «Original» es otro de los adjetivos aplicables. Y, por desgracia, «repetitivo» también puede añadirse a la lista. Pero no podemos asegurar que posea la variedad suficiente hasta que no examinemos en profundidad la versión final. Pronto lo sabrás.

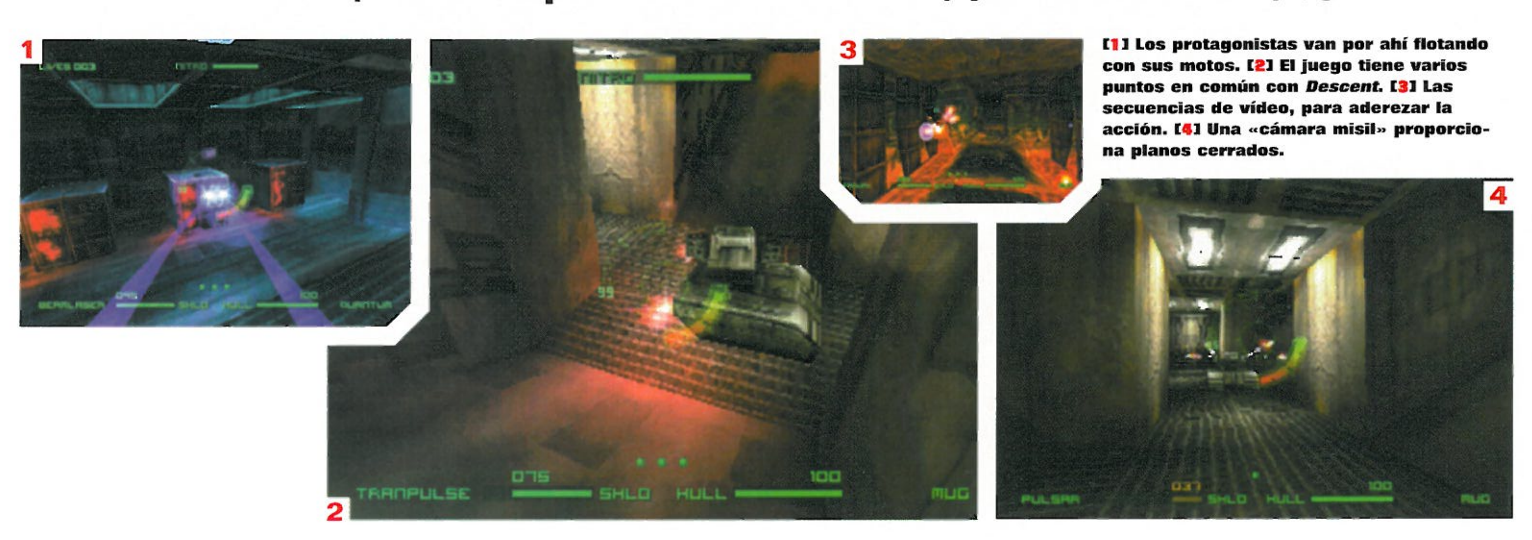




[1] En este nivel necesitas rezar antes de dar el salto porque no hay manera de ver lo que hay debajo. [2] Las gafas de sol que encuentras te permiten ver bloques de hielo secretos como éste.



¿Qué mejor escenario para un juego de tiros que el futuro? Bueno, el presente tampoco está tan mal... Ni el pasado... Pero pulverizar robots despeja el sentimiento de culpa, ¿no?



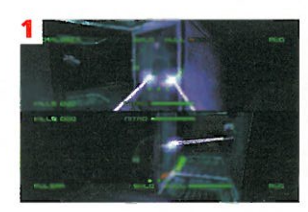
[1] Los protagonistas van por ahí flotando con sus motos. [2] El juego tiene varios puntos en común con *Descent*. [3] Las secuencias de vídeo, para aderezar la acción. [4] Una «cámara misil» proporciona planos cerrados.

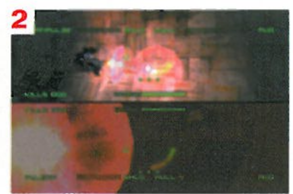
Problema: un desastre ecológico. La superficie terrestre se ha visto arrasada por un holocausto nuclear. Los supervivientes se ven obligados a refugiarse en laberínticos búnkers subterráneos. La única técnica de conservación de que disponen los ciudadanos del futuro es... la violencia. Se trata de tu única arma en *Forsaken*, aparte de los cañones de plasma, los misiles de rastreo y alguna otra cosilla.

Pero en el futuro, pese a todo, hay algunas ventajas. Por ejemplo: ¡tienes a tu disposición una preciosa moto futurista! Tu moto es más bien del estilo de la de *Blam Machinehead*, un aparato atiborrado de explosivos que flota sobre el suelo gracias a un sistema antigravitatorio. De hecho, no es éste el único parecido que *Forsaken* guarda con el juego de Core: en ambos la tierra ha sido arrasada, en ambos el único hábitat posible es el subsuelo, en ambos la mayoría de los enemigos son robots, y en ambos... abundan los puzzles. ¡Y qué puzzles! En ese sentido *Forsaken*, como *Blam*, es una especie de «*Tomb Raider* ultrafuturista» en el que hay que buscar infinidad de llaves, manipular infinidad de palancas y activar infinidad de cosas.

La mecánica de juego recuerda a *Blam*, pero la distribución de los niveles conduce a una inevitable asociación con *Descent*

Hay unas cosillas que esperamos que Probe solucione antes de dar por terminado *Forsaken*. En primer lugar, los enemigos: la mayoría son voladores y están animados de forma un tanto brusca. No se puede decir lo mismo de las unidades de tierra, que sí hacen evidente su condición poligonal, aunque comparten un problema común al de sus ingrávidos com-

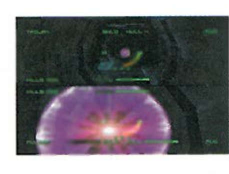


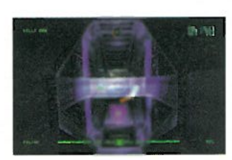


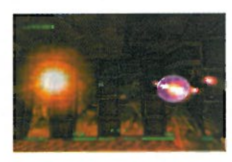
[1] Los que tengan amigos y un par de joypads estarán encantados de saber que *Forsaken* incluye una opción de pantalla partida para dos jugadores. [2] Batalla «cuerpo a cuerpo» de tiros a muerte.

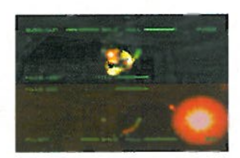


■ EDITOR	New Software Center	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ FABRICANTE	Probe	■ GÉNERO	Shoot 'em up en 1ª persona
■ DISPONIBLE	Junio	■ JUGADORES	Uno o dos













Los efectos de agua incluyen bucles que ondean la mar de bien. Todas las compañías de software te dirán que poseen el mejor motor 3-D del mundo. ¿Lo es el de Probe?

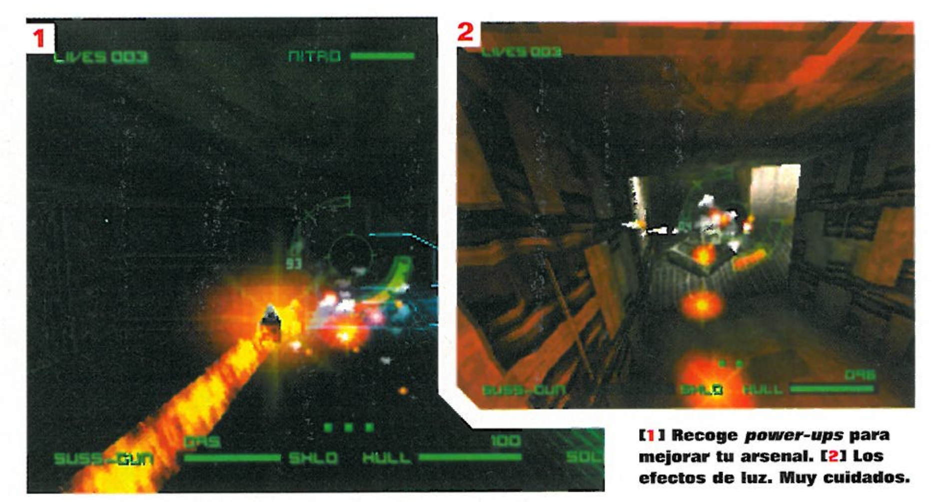
pañeros: la cuasi invencibilidad. Todos tardan una eternidad en morirse. Los escenarios son magistrales. La mecánica de juego recuerda a *Blam*, pero la distribución de los niveles conduce a una inevitable asociación con *Descent*. Esto sí que son gráficos en 3-D: las pantallas, lejos de ser un laberinto «plano», pueden crecer tanto hacia arriba como hacia abajo. Hay túneles y conductos de ventilación retorcidísimos. En una misma habitación hemos llegado a contar hasta ¡ocho salidas! Te podemos asegurar que, cuando esto te pasa en dos o tres habitaciones, te pierdes por completo. El radar, a la vez que indica si hay un enemigo cerca (muy similar al de *Shadowmaster*), te muestra tu estado de salud y sirve como punto de mira. Muy acertado.

Lo cierto es que Probe nos ha sorprendido: en un género tan trillado como es el *shoot 'em up* en primera persona, ha sabido recoger lo mejor de los que ya había y salpicarlo con unos cuantos matices nuevos. Por ejemplo, aunque el movimiento de tu vehículo flotante sea similar al de *Descent*, en esta ocasión la moto se «centra» de forma automática cuando llegas a una sección horizontal del escenario, como si tuviese un pequeño resquicio de gravedad. Esto permite que en todo momento sepas si estás boca arriba, boca abajo, avanzando en dirección al cielo o sumergiéndote aún más en las profundidades de la tierra. Te llamarán la atención los ventiladores; si pasas cerca de uno, eres succionado y arrastrado hacia adentro de inmediato. Te aconsejamos que te cargues un ventilador en cuanto lo veas, porque están muy afilados... Otro detalle sorprendente son los escapes de gas. Parece que, de todos los que murieron en el desastre nuclear, los primeros fueron los fontaneros, porque en *Forsaken* todas las tuberías están rotas o tienen escapes. Los de gas ya están muy vistos, pero los de fuego son aún mejores que en *Crash 2*: unas trasparencias que quitan el hipo. En algunos pasillos hay verdaderas secuencias que te obligan a contar los segundos que tarda el primer escape en escupir una llamarada, si te dará tiempo para pasar el segundo... Aunque la vieja técnica de ir corriendo a costa de perder un poco de vida también da resultado, claro.

Los efectos de luz, como la suavidad en la conducción, son similares a los de *Shadowmaster*. Es fantástico ver el halo de luz de los disparos reflejándose en el escenario a medida que el proyectil avanza hacia lo más profundo de la pantalla; y los gráficos en alta resolución no permiten que te pierdas ni un detalle. La calidad de las texturas no tiene tacha: en un nivel hay ríos de lava que dejan en ridículo el magma de *Tomb Raider*. Incluso a veces te da la sensación de que el aire está caliente y no puedes respirar... Más tarde te das cuenta de que empezaste la partida mientras se tostaba en la cocina un *sandwich* de chistorra...

Estamos convencidos de que los 50 *frames* por segundo, los 15 enormes niveles que explorar, la multitud de armas de alta tecnología, la pantalla partida para dos jugadores, los geniales efectos de sonido y las secuencias de vídeo generadas por ordenador que Probe incluirá entre los niveles serán el acabado perfecto... ¿o no?

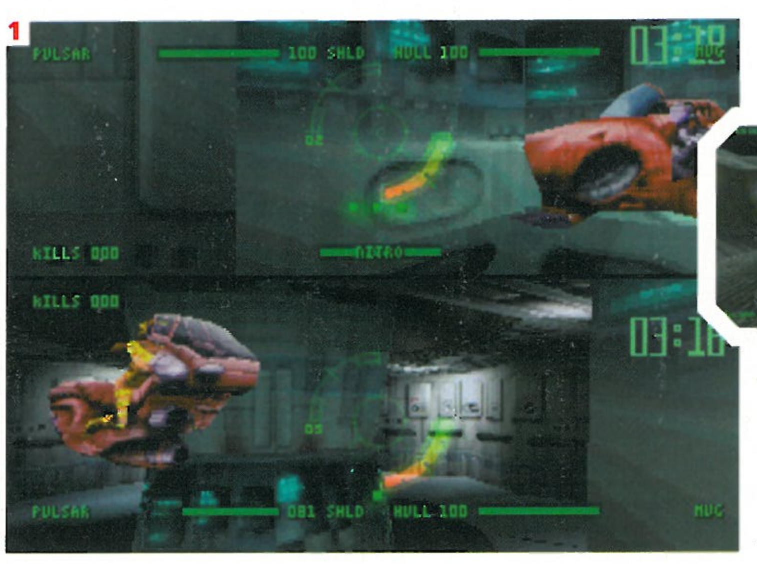
Todavía está por ver si habrá alguna diferencia entre los personajes, si se solucionará el problema de los robots-moscardones, cómo será la banda sonora, la calidad de la presentación y las secuencias renderizadas...



[1] Recoge *power-ups* para mejorar tu arsenal. [2] Los efectos de luz. Muy cuidados.

En un género tan trillado, Probe ha sabido recoger lo mejor y salpicarlo con matices nuevos





[1] ¿Duros adversarios mecánicos? ¿En un oscuro mundo futurista? Suena a argumento de videojuego. [2] También funciona con el pad analógico. [3] Prepárate para 30 *power-ups* distintos.



¿Has jugado alguna vez a un juego de rol con una pistola de luz? No, claro, pero los tiempos están cambiando...

Obra *Time Crisis* en tu poder? ¿Acabaste el fantástico *shoot 'em up* de Namco y te encontraste con que no sabías qué hacer con la G-Con 45, que acumula polvo bajo tu cama? Bueno, Namco presenta por fin otro juego de tiros para PlayStation, pero puedes ir olvidando la frenética violencia urbana asociada a *Time Crisis* y prepararte para ver dibujos animados.

Point Blank consiste en unos 70 minijuegos, cada uno de los cuales es una prueba de pericia basada en disparar a una serie de blancos dentro de un tiempo límite. Los juegos van desde lo tradicional (disparar contra objetivos humanos lo más rápido posible mientras evitas a consumidores boquiabiertos) a lo muy original (disparar a un coche inmóvil tantas veces como puedas en 20 segundos). Algunas tareas son aún más raras. Quizá debas disparar a 30 pulpos que saltan de unos tarros, o, si tienes suerte, emparejar pequeños peluches que brincan por la pantalla.

La opción Arcade consiste en Práctica (un cuarteto de minijuegos sencillos a más no poder), Principiante (16 fases, algo más difíciles) y Experto (otras 16, mucho más difíciles, claro). Estas partidas son una pequeña maravilla. No sólo varían todos los minijuegos, sino que la formación tiende a cambiar cada vez que emprendes una partida. Abrirte paso por las dos primeras fases no te llevará mucho, pero la fase Experto es otra historia: ahí te quedarás encallado unos cuantos días.

1


2


3


[1] Cárgate a los pulpos cuando salten de los tarros. [2] Toda la diversión de la feria. [3] Una prueba bien simple: dispara a la hoja, sin más. Pero, ojo: sólo tienes una bala.

1


2

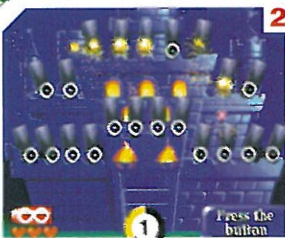
3

4


[1] Empareja la muestra que sale arriba con el animal correcto de los estantes. [2] Un día más en la planta de reciclaje. [3] Aquí debes detener los tanques antes de que se acerquen demasiado. [4] Estos niveles ya recuerdan más a *Time Crisis*.

■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Namco	■ GÉNERO	*Shoot 'em up*
■ DISPONIBLE	Junio	■ JUGADORES	De uno a ocho





[1] Hoy me apetece pollo. [2] Al final de cada juego puedes ganarte tantos petardos como puedas en cinco segundos.

Las opciones restantes son Entrenamiento, Especial, Juego en Grupo y Búsqueda. El entrenamiento te permite jugar a cualquier juego individual o afrontarlos en grupos, logrando una puntuación al final. La opción Especial sigue siendo un misterio (no vimos diferencia alguna entre ésta y la opción Arcade), pero Juego en Grupo parece bastante interesante: con una pistola más, hasta ocho jugadores podrán participar en un mini torneo repartido en varias fases.

El modo Búsqueda es un juego en sí mismo. Imagínate un juego de rol (JDR) en el que todo se limita al puntero de la pantalla. La gente de Namco quería producir un mini JDR en el que controlaras los personajes, las acciones y los menús con la pistola de luz, y eso es lo que, para nuestro pasmo, han conseguido. No es de extrañar que nadie lo hubiera hecho antes, y en cambio funciona. Es más parecido a *Zelda*



[1] Otro juego con los dos personajes centrales de *Point Blank*. [2] No sólo por la boca muere el pez.

que a *Final Fantasy VII*, claro, pero tienes tus puntos de experiencia, tus objetos que recoger, *puzzles* que resolver, gente con quien hablar y enemigos contra quienes luchar.

La expectativa de luchar contra una horda de horcos era muy excitante, pero, para decepción nuestra, *Point Blank* sólo te reconduce a uno de los minijuegos con intro cutre diseñada para hacerte creer que todo encaja de algún modo.

Si *Point Blank* consistiera sólo en los minijuegos, sería divertido, pero pronto te cansarías de ver lo mismo una y otra vez. Sin embargo, con su modo Búsqueda y las opciones multijugador, podríamos encontrarnos ante un juego excelente, cuando aparezca por fin allá por junio.



Mazmorras, espadas y hechizos... *Diablo,* la aventura más sangrienta para PC, hace su aparición en PlayStation

Seguro que a algunos de vosotros os encantaría charlar sobre la relativa escasez de los juegos de rol para PlayStation. Acerca de por qué hay tantos juegos de carreras, *beat' em ups* y simuladores de fútbol, pero apenas juegos que obliguen a estrujarse el seso en la gris de Sony.

Bien, si jugaste y disfrutaste con el increíble *Final Fantasy VII*, estarás esperando ansioso los hechizos de *Alundra* de Psygnosis, y *Breath Of Fire III* de Infogrames. Y no podrás estar menos que complacido al conocer la existencia de un título llamado *Diablo* que está en vías de ser convertido de PC a PlayStation.





Recibimos tantas cartas de afligidos quejándose por la falta de juegos de rol para PlayStation... Bien, aquí tenemos uno.



Verás, *Diablo* es un juego de rol que se desarrolla en laberínticas mazmorras. Tú interpretas el papel de un diabólico bribón, un hechicero descarado o un guerrero curtido en batallas. He aquí una breve sinopsis de la trama hiperestereotipada de este juego de rol: el reino de Khandaras se encuentra el peligro; el mal azota en todas partes. El pueblo lleva años sufriendo una cruenta guerra civil. Llegas a la ciudad de Tristram donde te encuentras con una catedral espeluznante construida sobre un viejo monasterio. Por supuesto, decides entrar. Entonces aparecen las mazmorras, hechizos, espadas y magia hasta el amanecer. Y cuando amanece...

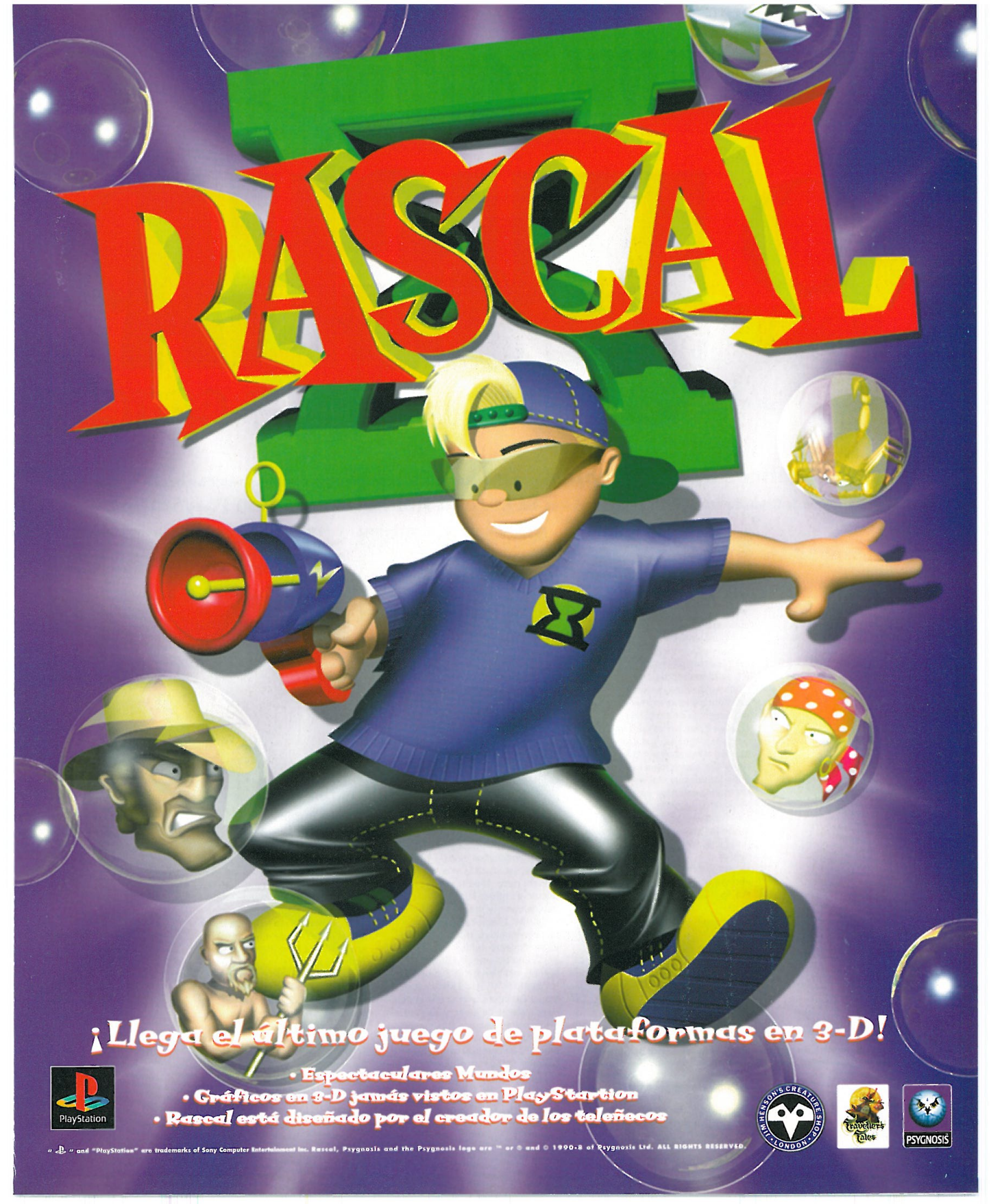
La acción transcurre en tiempo real y ves todo el tinglado desde una perspectiva isométrica en 3-D. Es un punto de vista que tradicionalmente funciona (aquí no hay necesidad de innovación). Los laberintos se generan de manera aleatoria, así que la cosa cambia cada vez que juegas, y con 16 niveles distintos para explorar no es que sea un garbeo por el parque. Más bien es un recorrido por la oscuridad (como toca, tratándose de una mazmorra).

De todos modos, una de las cosas más interesantes de *Diablo* es el hecho de que dos jugadores pueden unir sus fuerzas para asaltar las mazmorras de la maldición, lo cual es una primicia en juegos de rol para PlayStation. La cosa tiene buena pinta. Permanezcan atentos a esta sintonía para dar un paseo completo a través de *Diablo*, quizás el próximo mes.



***Diablo* es un juego de rol de perspectiva isométrica ubicado en tortuosas mazmorras del reinado de Khandaras. A lo mejor tú puedes salvarlos...**

EDITOR	**Electronic Arts**	DISPONIBLE	**Sí**	JUGADORES	**Uno a ocho**
FABRICANTE	**Blizzard**	ORIGEN	**Estados unidos**	GÉNERO	**Juego de rol**


RASCAL
¡Llega el último juego de plataformas en 3-D!
• Espectaculares Mundos
• Gráficos en 3-D jamás vistos en PlayStartion
• Rascal está diseñado por el creador de los teleñecos
PlayStation
JIM HENSON'S CREATURE SHOP LONDON
Traveller's Tales
PSYGNOSIS
"" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Rascal, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

NBA Fastbreak '98

MUCHA CANCHA mucha cancha

Unos gráficos deslumbrantes, una IA avanzada y movimientos aún más rápidos hacen pensar que New Software está decidida a conquistar la corona del baloncesto en PlayStation

Los juegos de baloncesto no son nada nuevo para PlayStation. Ha habido tantas tentativas de desarrollar el género que hasta los fans más solícitos tienen problemas para llevar la cuenta. Sin embargo, de vez en cuando aparece alguno en condiciones.

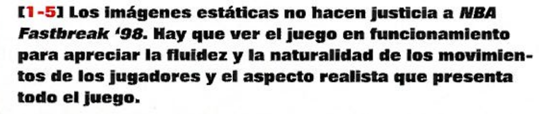
Sin duda, *NBA Fastbreak '98* es uno de estos juegos. Sus 11 ángulos de cámara (cada uno con la posibilidad de zoom automático) y una sobresaliente animación de movimientos de captura, resulta casi tan divertido de contemplar como el juego real. Las jugadas repetidas al instante son extraordinarias y dan buena muestra de lo suaves y fluidos que son los movimientos que ejecutan los jugadores. Pero claro, los gráficos rápidos son tan habituales en PlayStation como lo son los juegos de baloncesto. La prueba de fuego siempre es la jugabilidad.

Por fortuna, *NBA Fastbreak '98* obtiene en este test unos resultados igual de impresionantes. Contiene los 29 equipos de la NBA y todos sus jugadores, acompañados de detalladas estadísticas y, por si fuera poco, el editor de jugadores ofrece la posibilidad de crear tu propia estrella de la NBA. El amplio abanico de opciones incluye desde el simple entrenamiento de tiros a canasta hasta una temporada completa de la NBA, incluyendo los Playoffs y los partidos All-Star. El fabricante, Visual Concepts, afirma que el detallado sistema de juego y los controles permiten ejecutar más movimientos y jugadas que cualquier simulador de baloncesto anterior para PlayStation. Pero puede que lo más interesante sea el sistema de inteligencia artificial que controla a los jugadores del ordenador, absolutamente nuevo. Según Visual Concepts, es tan preciso y avanzado que las estrellas de la NBA del título jugarán igual que sus homónimos de la vida real.

La primera versión que hemos tenido ocasión de probar nos ha impresionado, así que si la versión final está a la altura de las expectativas, es posible que los simuladores de baloncesto PlayStation ya no vuelvan a ser los mismos.

2





[1-5] Los imágenes estáticas no hacen justicia a *NBA Fastbreak '98*. Hay que ver el juego en funcionamiento para apreciar la fluidez y la naturalidad de los movimientos de los jugadores y el aspecto realista que presenta todo el juego.

3



1

4

5





La amplia gama de ángulos de cámara consigue hacer patentes las cualidades del motor 3-D de alta resolución.

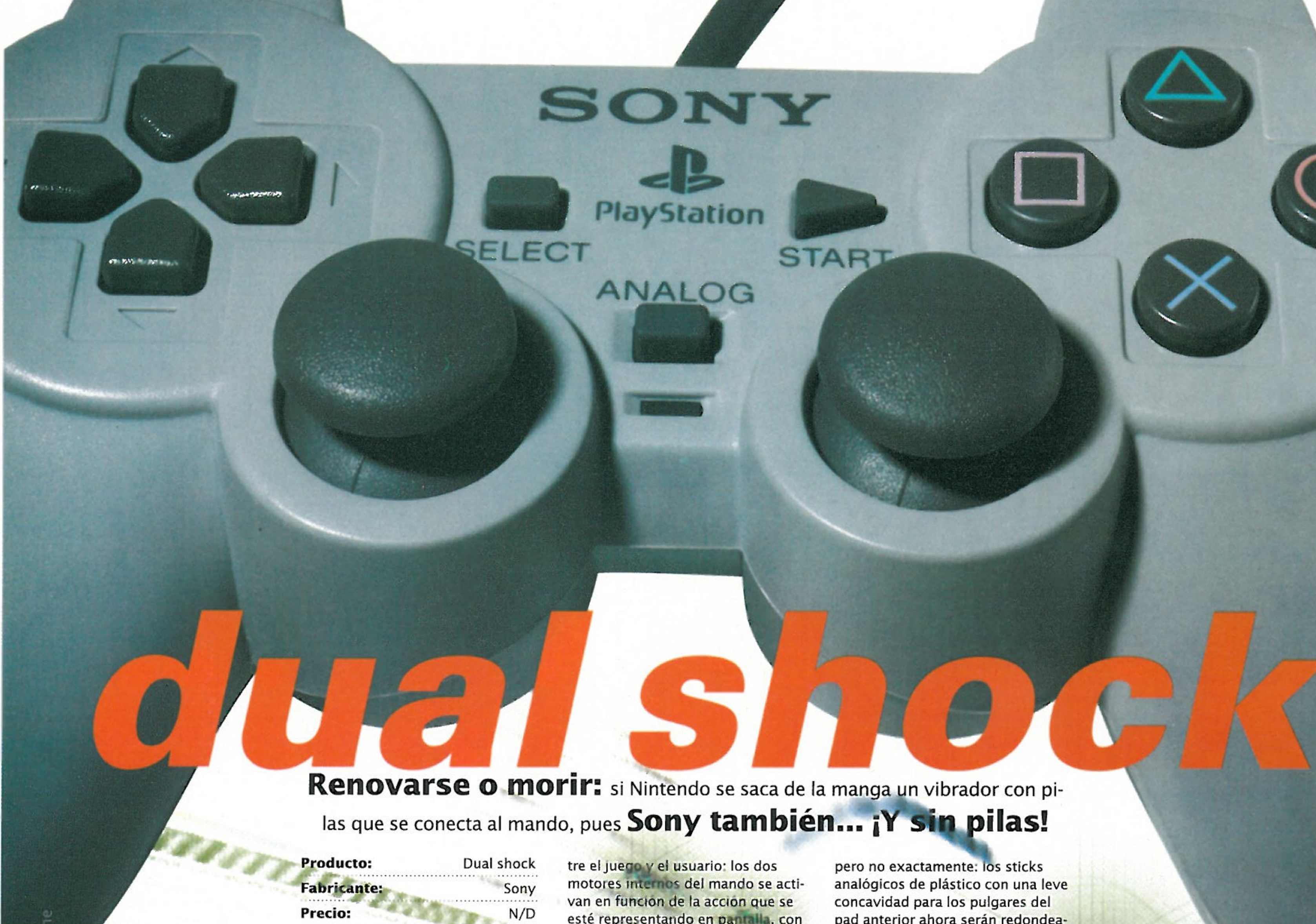
EDITOR	New Software Center	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno a ocho
FABRICANTE	Visual Concepts	ORIGEN	Estados Unidos	GÉNERO	Simulador baloncesto





Dian Wei
Diao Chan
Zhang Fei
Xiahou Dun
Taishi Ci
Zhuge Liang
三國無双
DYNASTY WARRIORS™
El juego de combate basado en la historia real
Lu Bu
Lu Xun
Cao Cao
Zhou Yu
Guan Yu
Xu Zhu
• Basado en guerreros legendarios que pelearon para unir la China del tercer siglo.
• Conviértete en el emperador de toda China tras vencer a tus enemigos.
• Jugabilidad ultra rápida y suave: 60 frames por segundo.
• 10 luchadores más 2 personajes secretos.
¡Dinasty Warriors es un Beat 'em up que se sale de lo normal.!
(Super Juegos - Enero de 1998)
Zhao Yun
PlayStation
DYNASTY WARRIORS
KOEI
TEEN
AGES 13+
ESRB
www.koeigames.com
SECRETS OF THE GAMES
Distribuido por:
KOEI
http://www.koeigames.com
INFOGRAMES IBERICA
Dynasty Warriors is a trademark of KOEI Corporation. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1997 KOEI Corp.. All rights reserved

Dual Shock



dual shock

Renovarse o morir: si Nintendo se saca de la manga un vibrador con pilas que se conecta al mando, pues **Sony también... ¡Y sin pilas!**

Producto:	Dual shock
Fabricante:	Sony
Precio:	N/D

Características Generales

Con la Innovation Extreme Jolt Gun, la pistola que analizamos el mes pasado en esta misma sección, conocimos al primero de los que serán **la nueva generación de periféricos** para PSX: los aparatos con partes móviles.

El Dual Shock es, en esencia, idéntico a un mando analógico convencional: todos los botones del pad digital oficial de Sony, dos joysticks analógicos y un botón selector para escoger entre modo analógico y digital. La diferencia está por dentro: ¡dos motores que hacen vibrar el mando al completo!

Los Motores

El propósito del Dual Shock consiste en incrementar la interacción entre el juego y el usuario: los dos motores internos del mando se activan en función de la acción que se esté representando en pantalla, con lo que adoptas la sensación de que efectivamente tomas parte en lo que ocurre en el juego.

Una de las principales diferencias entre el Dual Shock y el famoso Rumble Pak de Nintendo 64 es que, en nuestro caso, los motores forman parte del mando, en lugar de constituir un periférico más que se conecta al pad (como el Rumble Pak). Además, el Dual Shock cuenta con **dos** motores de distintas intensidades, en lugar de uno (otra vez como el Rumble Pak). Según dicte la acción en el transcurso del juego se activará uno, el otro o ambos motores, lo que significa que serán tres los grados de vibración en lugar de uno (como el... En fin).

Pequeños cambios

Puede que por fuera parezca idéntico al mando analógico estándar, pero no exactamente: los sticks analógicos de plástico con una leve concavidad para los pulgares del pad anterior ahora serán redondeados y estarán recubiertos de goma. La nueva superficie semiesférica resulta mucho más cómoda, sobre todo para títulos de plataformas que exigen un cuidadoso control; y la superficie de goma evita que los dedos resbalen (razón por la que se usaron las pequeñas cuencas del mando anterior).

Sin pilas

La fuente de alimentación eléctrica del Dual Shock será la propia consola: desde el puerto del mando, el nuevo pad reúne energía suficiente para poner en funcionamiento sus motores internos. No sólo nos ahorraremos un dineral en pilas: tampoco tendremos que pasar media hora recogiendo veinte cables cada vez que juguemos una partida. ¡Aleluya!

GRAN TURISMO

Sony proyecta lanzar su primer periférico de nueva generación a la vez que el esperadísimo *Gran Turismo*. El que promete ser el mejor simulador de coches de la historia también será el primer título compatible con el Dual Shock. Hemos tenido ocasión de probar ambos juntos y... ¡forman un equipo perfecto!

VEREDICTO

Bonnie & Clyde, el Gordo y el Flaco, Batman y Robin, el yin y el yang, Epi y Blas, Espinete y Don Pimpón, Gun-Con y *Time Crisis*... *Gran Turismo* y Dual Shock. ¡Otra pareja histórica!

10 sobre 10

Centro Mail te presenta las mejores novedades de Electronic Arts





CENTRO MAIL

www.centromail.es



Ambientado en el conocido sistema de batalla Warhammer, Dark Omen es un completo juego de estrategia con un innovador sistema 3D. Maneja los regimientos de caballería, infantería y arqueros, así como hechiceros, máquinas de guerra, etc...

7.990 ptas.





El reino de Khandaras está sumido al caos. Una fuerza malvada desconocida se ha apoderado de la tierra, llevando al populacho el miedo y la guerra civil. Ha viajado hasta la fuente de la maldad, el pueblo de Tristam.16 niveles. 300 objetos. 3 personajes.

7.990 ptas.



La policía te persigue, la carretera se queda pequeña y tras la curva un nuevo control con 4 coches cruzados. Pero tu deportivo capaz de alcanzar 300 Km/h no tiene barreras. 7 nuevos coches. 8 nuevos circuitos. Conduce de noche usando las luces.

7.990 ptas.





Klaymen, un héroe de plastilina debe evitar que el villano Kligg destruya su planeta. Más de 100 niveles repletos de simpática jugabilidad. 20 mundos que recorrer. Niveles ocultos. Banda sonora con música Funky.

7.990 ptas.



Explora 21 niveles de juego en busca de bolas de energía que han sido localizadas en diferentes lugares del mundo. Acaba con 8 jefes y más de 30 enemigos. Texturas y gráficos 3D. Usa una gran variedad de armamento.

7.990 ptas.



Ponte la bata de médico y apela a tus buenas intenciones para gestionar un loco hospital. Construye consultas, quirófanos, laboratorios, etc. Contrata el personal adecuado. Descubre nuevas enfermedades. Perspectiva isométrica 3D.

7.990 ptas.



Basado en una conocida serie de dibujos animados de televisión, Beast Wars es un completo arcade 3D que sorprenderá a todo el mundo por su facilidad para entretener y divertir.

8.490 ptas.





Vuelven los moteros más astutos de PlayStation y ahora en el mejor 3D jamás visto hasta la fecha. Conduce todo tipos de motos por los carreteras más espectaculares de los USA. Gana carreras y derriba a tus competidores para ganar más dinero y poder adquirir la última joya recién salida de fábrica.

7.990 ptas.

Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 14 31 11
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 59 92 88

ALAVA
- **Vitoria-Gasteiz** C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 13 78 24

ALICANTE
- **Alicante** C/ Padre Mariana, 24 ✆96 514 39 98
- **Benidorm** Av. los Limones. Edif. Fuster-Júpiter ✆96 681 31 00
- **Elche** C/ Cristobal Sanz, 29 ✆96 546 79 59

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 28 ✆950 26 06 43

ASTURIAS
- **Gijón** Av. de La Constitución, 8 ✆98 534 37 19

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 72 00 71
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆971 40 55 73

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C/ Pau Claris, 97 ✆93 412 63 10
  - C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆93 486 00 64
  - C/ Sants, 17 ✆93 296 69 23
- **Badalona**
  - Olof Palmer, s/n ✆93 465 62 76
  - C/ Soledat, 12 ✆93 464 46 97
- **Manresa** C/ Àngel Guimera, 21 ✆93 872 10 94
- **Mataró** C/ San Cristofor, 13 ✆93 796 07 16
- **Sabadell** C/ Filadors, 24 D ✆93 713 61 16

BURGOS
- **Burgos** C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆947 22 27 17

CÓRDOBA
- **Córdoba** María Cristina, 3 ✆957 48 66 00

GIRONA
- **Girona** C/ Rutlla, 147. Esq. Regla, 6 ✆972 22 47 29
- **Palamós** C/ Enric Vincke, s/n ✆972 60 16 65
- **Figueres** C/ Morería, s/n PRÓXIMA APERTURA

GRANADA
- **Granada** C/ Martínez Campos, 11 ✆958 26 69 54

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 Bajo ✆943 44 56 60

HUESCA
- **Huesca** C/ Argensola, 2 ✆974 23 04 04

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 25 82 10

LA RIOJA
- **Logroño** C/ Doctor Múgica, 6 ✆941 20 78 33

LAS PALMAS DE G.CANARIA
- **Las Palmas de GC** C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 23 46 51
- **Las Palmas de GC** C.C La Ballena

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Montera, 32, 2º ✆91 522 49 79
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆91 527 82 25
  - C.C La Vaguada. Local T-038 ✆91 378 22 22
  - C.C Las Rozas. PRÓXIMA APERTURA
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 89 ✆91 880 26 92
- **Alcobendas** C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆91 652 03 87
- **Alcorcón** C/ Cisneros, 47 ✆91 643 62 20
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II. ✆91 637 47 03
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆91 617 11 15
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor ✆91 656 24 11

MALAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆95 261 52 92
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆95 246 38 00

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 29 47 04

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 27 18 06

PONTEVEDRA
- **Vigo** Pza. de la Princesa, 3 ✆986 22 09 39

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 26 16 81

STA. CRUZ DE TENERIFE
- **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 29 30 83

SEGOVIA
- **Segovia** C.C. Almuzara, 2º Local 4 - C/ Real ✆921 46 34 62

SEVILLA
- **Sevilla** C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆95 467 52 23

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆96 380 42 37
  - C.C. El Saler local 32 A - El Saler 16 ✆96 333 96 19
- **Gandía**
  - C.C. Plaza Mayor PROXIMA APERTURA

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 22 18 28

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arrikibar, 4 ✆94 410 34 73
- **Las Arenas** C/ del Club, 1 ✆94 464 97 03

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Cádiz, 14 ✆ 976 21 82 71
  - C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 53 61 56

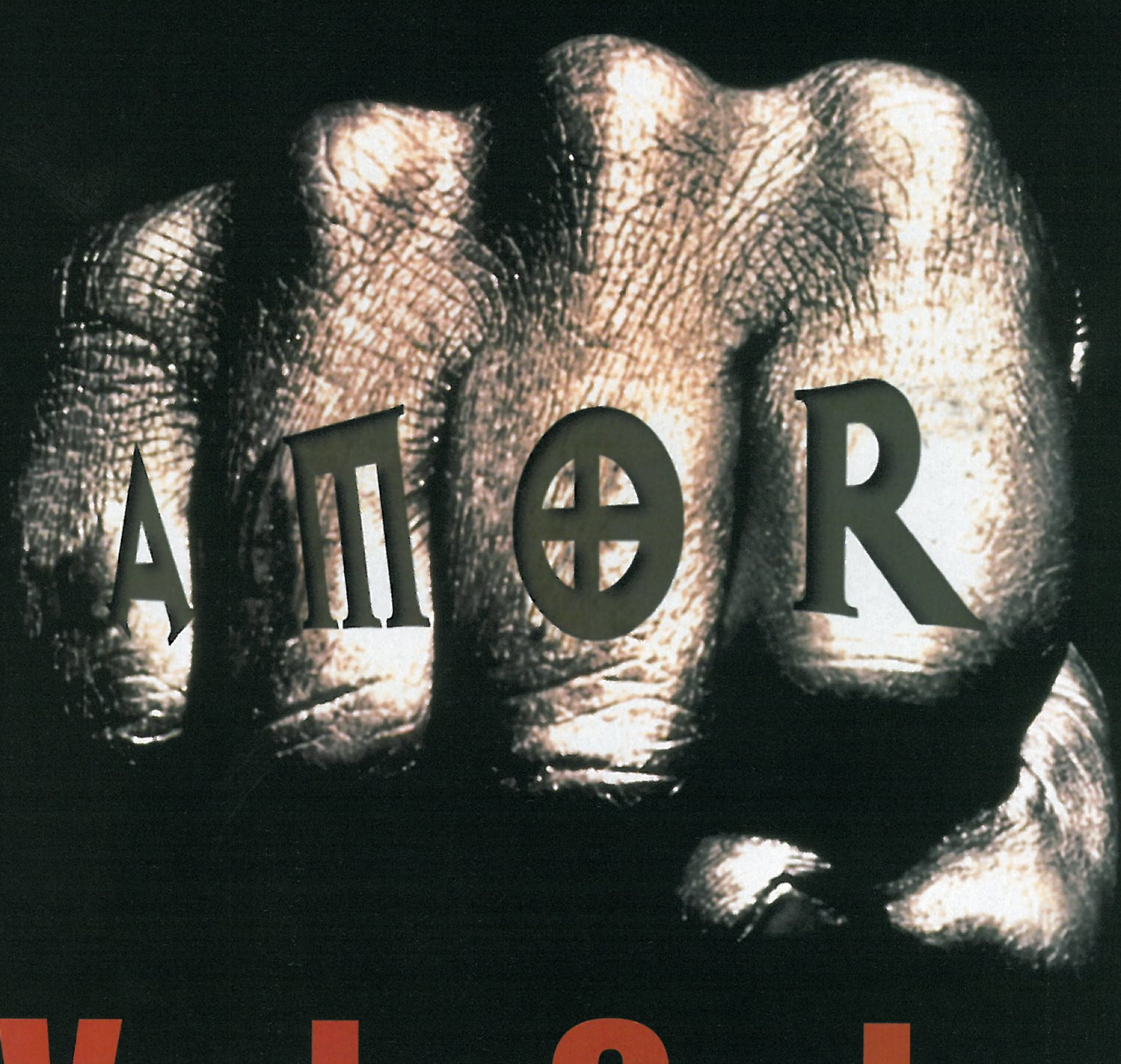
ARGENTINA
- **Buenos Aires** San José, 525 ✆371 13 16

o pídelos en el teléfono

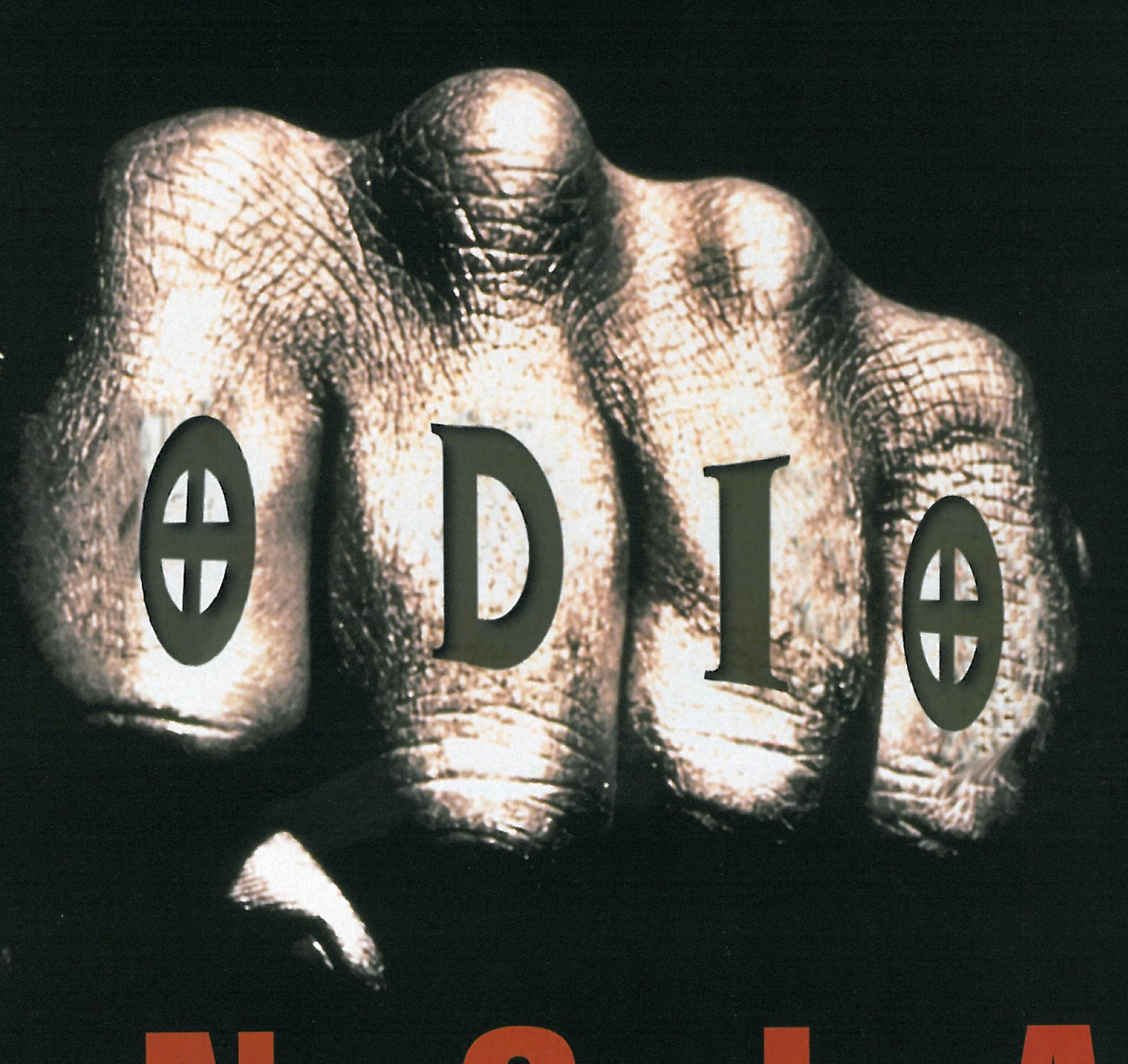
902 17 18 19

o por Internet:

pedidos@centromail.es



VIOLE



NCIA

Tanto si es patente como insinuado, gratuito o consustancial, el contenido adulto de los videojuegos levanta ampollas en los titulares de prensa de medio mundo. ¿Responde el alboroto a un exceso de celo por parte de los defensores de la moral o se trata de un desliz diplomático de la industria y los medios especializados?

Puede afirmarse, sin posibilidad de equívoco, que no existían los videojuegos en los tiempos de la Primera o la Segunda Guerra Mundial, por citar un par de tragedias en la historia de Europa. Sin embargo, los clamores contra la pérfida influencia de la televisión han propiciado la creación de un mito: el de la violencia en el entretenimiento doméstico. Una idea simplista que, curiosamente, goza de gran éxito en la civilizada y progresista sociedad que se aboca al tercer milenio.

Prospera por doquier el concepto de «insensibilización» de la juventud. Sin embargo, es más que probable que los jóvenes a los que se acusa de indiferentes se estremeciesen ante el testimonio directo de las masacres que se perpetran hoy mismo en algunos puntos del Tercer Mundo, por ejemplo. Allá no existen los videojuegos ni por asomo, como no existen tampoco ridículas tentativas de inculparlos en el origen de la violencia social.

¿Son los videojuegos tan violentos como la prensa predica? Y, por otra parte, ¿podemos estar seguros de que son tan inofensivos como algunos de nosotros creemos?

EL PECADO ORIGINAL

Desde luego, todo era mucho más sencillo en los viejos tiempos. Los *Space Invaders* tenían el aspecto que tenían porque aquello era lo máximo que la tecnología del momento podía conseguir. Si hubiesen sido capaces de sangrar y chillar, esta polémica habría brotado mucho antes.

Pero no, nadie parecía demasiado afectado por el tema. La Europa jugona se dedicaba a tirotear *cowboys* en *Boot Hill*, a estrellar sus coches a propósito cuando *Dodgem* se hacía aburrido e incluso a reírse si el esclavo alien de *Asteroids* se daba de cabeza contra un pedrusco justo cuando parecía que había conseguido escapar.

Con los ordenadores personales sobrevino un nuevo reino de libertades sin censura. Algunos incluso aprendimos a codificar, aunque sólo fuese para trastocar programas y crear versiones cómicas de contenido reprobable, moral dudosa y correspondencia lejana con lo que un adolescente debiera hacer en su tiempo libre, según dictan las normas del civismo y la buena educación. Por supuesto, semejantes atentados al buen gusto no eran sino el tubo de escape de una rebeldía que brota en la pubertad con la misma virulencia que el acné.

Pero con el crecimiento de la industria de software, la publicidad empezó a campar en los medios de amplia difusión. De modo que surgió una conciencia de los juegos de ordenador en aquellos ciudadanos no familiarizados con los ordenadores, con los videojuegos o con la afición propiamente dicha. La primera víctima significativa de la prensa fue *Evil Dead* para Spectrum, una licencia cinematográfica que se metió en todo tipo de berenjenales por su «truculento» contenido. *Evil Dead* cosechó más éxito que el que merecía por jugabilidad. Y, al mismo tiempo, se sentaba el precedente.

Brotaron algunas discordias en relación a otros títulos, como uno para recreativas denominado *Splatterhouse*, que erizó la piel de la mojigatería a lo largo y ancho del continente (tu personaje deambulaba por el mundo motosierra en mano), pero nada volvió a ser lo mismo tras la aparición de *Night Trap* para Mega CD. Perdido entre secuencias de vídeo más toscas que un papel de lija, eras un guardia de seguridad que protegía una casa repleta de jovencitas en paños menores contra intrusos en polo negro (aliens, por lo visto). Si fallabas, contemplabas cual voyeur cómo ataban a las señoritas y se las llevaban... Por los detalles que *Night Trap* exhibía, a Las Hurdes, seguramente.

Era un juego bastante absurdo, con una desafortunada alusión a la violencia sexual, pero no tan absurdo como el furor a que dio lugar. Sobre todo en Estados Unidos, en donde Joseph Lieberman, un representante del partido republicano, se atrevió a declarar indignado: «Ojalá pudiésemos prohibirlo por la constitución». En fin...

SI LOS *SPACE INVADERS* HUBIESEN PODIDO SANGRAR Y CHILLAR, ESTA POLÉMICA HABRÍA BROTADO MUCHO ANTES

1


2


[1] Sí, míralo bien. Quince años, y nada supera el corte de cabellera de *Custer's Revenge* [Atari 2600]. [2] Ojalá *Night Trap* pudiera decir lo mismo.

¡CIELOS, QUÉ HORROR!

Un detenido repaso a las réplicas que el mundo de los videojuegos ha suministrado a *Tiburón, Reservoir Dogs* o *Pulp Fiction*. ¿Acecha el mal? ¿Los jugadores se chupan el dedo? Bueno... nosotros juraríamos que no.

Resident Evil

Estamos casi en el clímax del juego cuando a Wesker se le ocurre la luminosa idea de liberar el arma biológica de Umbrella de su firme depósito. Por su parte, el desagradecido de Tyrant se dedica a desarrollar un tosco experimento de disección mediante una garra de tamaño súper. Para rescatar a tu colega, tendrás que extraer la llave de la celda del cuerpo de Wesker. Pero, ¿en qué parte de la habitación empezarás a buscar?

Retrocedes por inercia y te sorprendes a ti mismo murmurando tu última voluntad. Lástima que no existan los milagros.

Legacy Of Kain

«Por favor, ayúdeme, noble caballero», suplica una mozuela encadenada al muro de tu cripta cuando despiertas de tu viajecito

Oiga, el de la espada: es usted un miserable y un canalla. Y un vampiro, que lo sepa.

PARECE INOCUO ESO DE DERRIBAR PATOS DE HOJALATA... PERO LOS DISEÑADORES DE ARCADE SÓLO CREARON SIMULACROS ELECTRÓNICOS

LA MALDICIÓN REINCIDE: OTRA VEZ ESE DICHOSO JUEGO

Demasiado facilón sería, en este contexto, largarte otro discurso sobre *Doom* y su relevante papel en la fama de violencia que arrastran los videojuegos. En *PSM* sospechamos que ya has leído la tira sobre el tema. No obstante, te ofreceremos una vertiente distinta: ¿qué relación hay entre *Doom* y la galería de casetas de tiro al blanco de cualquier feria de pueblo? No, en serio. A todo el mundo le parece inocuo eso de derribar patos de hojalata con rifles de aire comprimido (excepto a los detractores fundamentalistas de la caza, claro), pero lo único que hicieron los diseñadores de arcade fue crear simulacros electrónicos. Lo que pasa es que prescindieron de las aves de latón, tapizándolas con bombas atómicas, aeroplanos, torpedos submarinos y demás...

¿Continúas sin ver la conexión con *Doom*? Bueno, la siguiente fase del plan anti-juegos fue *Operation Wolf*, un *shoot 'em up* en primera persona inspirado prácticamente en todas las películas que Chuck Norris pudiera haber rodado hasta entonces. La cosa iba de metralletas tamaño industrial, y tus oponentes eran *sprites* animados que representaban objetivos humanos. *Op Wolf* fue uno de los primeros juegos en atraer la crítica por estar al libre alcance de menores de edad, aunque sus americanismos chabacanos y sus estereotipos de terrorista del este yanqui tuviesen mucho más que objetar que sus machetes o granadas. *Operation Wolf* se reencarnó más tarde en *Virtua Cop*, pero el primero en incrementar las prestaciones fue *Time Crisis* de Namco, con su juego de piernas sobre los pedales de la cabina para cubrirse/esquivar. Sin embargo, debemos una mención honorífica a un título que surgió en el entreacto: *Rise Of The Triad*.

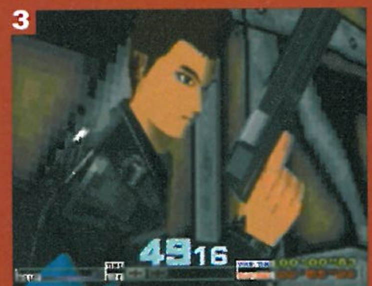
El hecho de que tus oponentes se desplomaran y suplicaran tenía toda la pinta de haberse diseñado a conciencia para invitar al jugador a desempeñar el papel de ángel despiadado.

Wolfenstein 3D de iD Software tomó el comando de *Op Wolf* y lo dejó caer en un básico laberinto de mapas de texturas. Con lo que sabemos hoy en día, es fácil distinguir en él las raíces de *Dungeon Master*, pero en su momento *W3D* fue bastante innovador. Uno podría argüir que, bajo sus gráficos en 3-D, las tácticas no eran más sofisticadas que la dinámica de juego de *Robotron*, *Berzerk*, *Gauntlet* o *Smash TV*. Hacer blanco sobre interminables torrentes de robots podía convertirse en algo mecánico, hasta el punto de trajinar con un conjunto de reglas *ad infinitum* que nada tenían que envidiar al *Tetris*. Pero, claro: *W3D* exhibía enemigos ensangrentados y pilas de cuerpos inertes. Las consecuencias de tu comportamiento se ilustraban con crudeza y persistían cual ingrato recuerdo. Es posible que incluso la propia iD acusara incómodos pensamientos: tras los primeros niveles, la mayoría de los adversarios se tornaban cyborgs o zombis, cualquier cosa menos seres humanos...

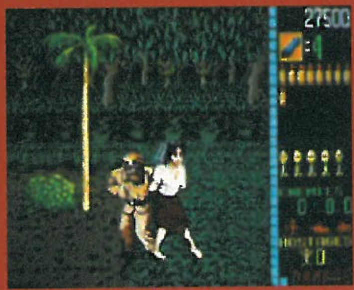
Y así es como llegamos a *Doom*, que se apropió de la última cláusula de evasión moral. Eres un marine atrapado en el infierno, lo que significa que cualquier criatura que te encuentras está ya muerta, o condenada por toda la eternidad, o poseída sin remedio y sin esperanza remota de salvación. Así, por lo visto, puedes cargártelos con la conciencia tranquila.







[1] Un pato menos en el infierno de *Doom*. [2] *Castle Wolfenstein* también apostaba sobre seguro: los enemigos eran nazis malísimos. [3] Uno contento de verte en *Time Crisis*. ¡Recarga!



***Operation Wolf*, otro juego que pagó el pato.**

al infierno. Hurgas todos los botones y todas las combos aleatorias que vienen a tus dedos con el objetivo de rescatarla y, ¡uy!, contemplas de pronto un buen chorro de flujo sanguíneo escapar de su garganta cual fuente versallesca. Tu medidor de salud se va llenando con idéntica presteza. Vaya, quién lo iba a decir.

Cannon Fodder

Estás al mando de un escuadrón y persigues uno de los batallones vietnamitas. Tu hombre en avanzadilla se escurre y se empala por accidente en una caña de bambú envenenada. No es la visión de un diminuto *sprite* retorciéndose en un pincho ensangrentado lo que molesta: son esos gritos de agonía típicos de sampler. Sólo hay una cosa que puedas hacer ahora por tu viejo camarada: levantas tu fusil, apuntas y...





Típico. Justo cuando vas a preguntarte qué significan esas calaveras en el mapa, el buen hombre va y se muere.

LOS PALCOS DE LA OPINIÓN PÚBLICA



Los que menos en serio se toman *Carmageddon* son sus propios fans.

Nuestros vecinos británicos son únicos en el arte de echar leña al fuego, tanto desde los titulares de prensa como desde los escaños parlamentarios. Lo bueno es que el detonante en Gran Bretaña del escándalo gratuito más reciente, *Grand Theft Auto*, lo propició la mismísima compañía editora, BMG Interactive. El título (8/10 en *PSM* 15) saltó a las primeras planas de los periódicos gracias a las piruetas del publicista inglés Max Clifford, conocido por ganarse el pan generando alborotos públicos, que fue contratado por BMG. A los tabloides ingleses les encantan las protestas, sobre todo si incrementan el índice de ventas y atiborran las páginas de comentarios indignados, y el tal Clifford es especialista en obtener cobertura en los medios para cualquier cosa, sin importar el método. No hay publicidad mala, como se suele decir.

¿O sí hay publicidad mala? Desde luego, los debates en la isla se generalizaron, y sirvieron para que más de uno cayese en la cuenta de que «videojuego» no es sinónimo necesario de «juego de niños». Pero la algarabía que provocó *GTA* en Inglaterra revirtió negativamente en la industria en su conjunto, que ha visto cómo despiertan viejas ideas de tijera censora.

GTA SALTÓ A LAS PRIMERAS PLANAS DE LOS PERIÓDICOS GRACIAS A MAX CLIFFORD, UN PUBLICISTA CONOCIDO POR GENERAR ESCÁNDALOS

[1] A esta distancia, no vemos sentido al tremendismo.

De hecho, *Carmageddon* se vio sometido a enmiendas en varios países tras su aparición para PC el año pasado. Quisieron prohibir su distribución y, pese a recurrir con éxito tal sentencia, el juego terminó con la etiqueta para mayores de 18 años —algo quizá irrebatible—, más una transmutación que trocó la tonalidad sanguínea del rojo explosivo al verde esperanza...

ARBITRAJE Y DICTAMEN

En la actualidad hay varios sistemas de clasificación de juegos. En Europa existe el de la ELSPA, sin base legal, y los británicos cuentan con sistema propio, el del BBFC *(British Board of Film Classification)*, que incluso tiene potestad para prohibir la comercialización de un título en ese país. Puede que las alternativas futuras pasen por instancias legislativas. Ningún parlamento parece muy enterado siquiera de lo que *Pac-Man* constituye, así que no podemos asegurar que nuestras opiniones se vean representadas con conocimiento de causa.

Syndicate

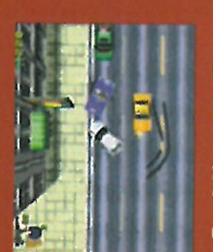
Tu misión consiste en asesinar a un importante político local que rechaza el soborno. Por desgracia, la única brecha en el sistema de seguridad se presenta en la inauguración pública de un centro comercial. Tras robar una ambulancia, tu cuarto agente adelanta los vehículos enemigos y pone en funcionamiento el escáner, que no dispensa el detalle suficiente para distinguir cuál es el objetivo entre la multitud. Mala suerte...



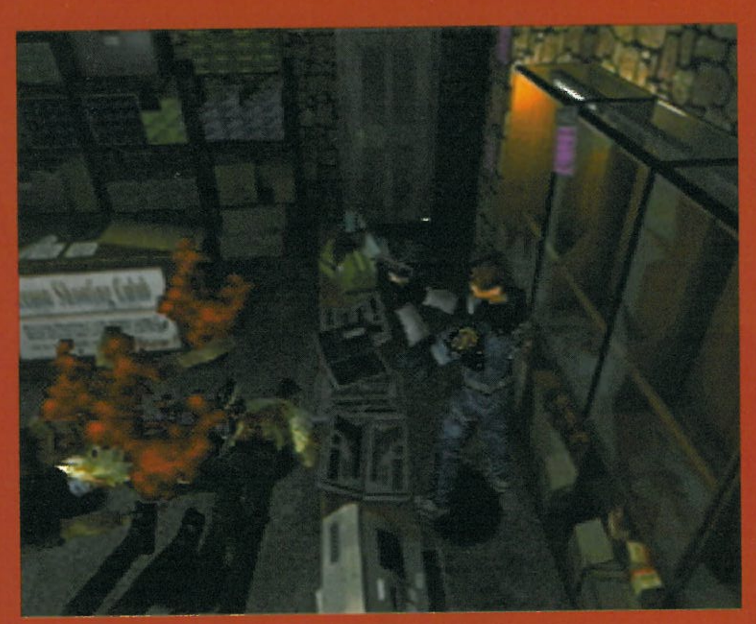
Informe del agente cuatro tras la misión en el centro comercial: «Buf, era horroroso. Todo arquitectura moderna, lleno de Zaras, Mangos, Hard Rock Cafés, Benettons...»

Grand Theft Auto

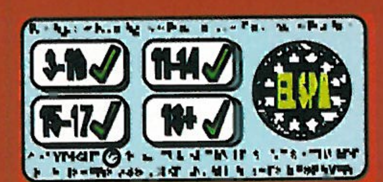
Allá están: una hilera de seguidores del Hare Krishna canturreando salmos por la acera. El ronroneante motor de tu Itali despierta con un rugido. Crash, clonc, choof. El freno de mano chirría a

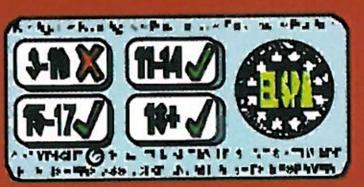


«¡Tu misión era localizar a Javier Crisna y a-com-pa-ñar-lo al aeropuerto, no a-tro-pe-llar-lo, imbécil!»



Autorregulación: los editores, en ocasiones, son los primeros en censurar a sus creativos.









EL SISTEMA DE LA ELSPA

Con el objetivo de proteger intereses comunes y compartir fuentes de información, la mayoría de las compañías de juegos europeas se han concentrado en una organización denominada ELSPA (Asociación Europea de Editores de Software de Entretenimiento), fundada en 1989. La industria de videojuegos trabaja en la actualidad sobre un principio de autorregulación. Hace casi cinco años, cuando comenzó a revelarse cierta preocupación sobre el contenido de los títulos de 16 bits, la ELSPA acordó con un organismo normalizador de estándares de vídeo la creación de un sistema de clasificaciones para videojuegos. De este acuerdo nacieron las cajas azules con ticks y cruces que puedes ver en las cubiertas de los videojuegos actuales, y que pretenden indicar lo adecuado del juego para según qué edades.

El sistema de clasificaciones no posee base legal, y sirve meramente como guía en materia de buen gusto, en esencia para asesorar la decisión paterna. Los editores someten sus juegos por voluntad propia a un proceso de visionado en el que se examina su contenido durante un par de días y se acuerda una clasificación por edades. Esta práctica es sólo una condición que la ELSPA estipula como parte del acuerdo de pertenencia al grupo. Nada obliga a una casa de software a formar parte de esta asociación.

Para más detalles, puedes consultar la sede Web de la ELSPA en:

http://www.elspa.com





Más que por la pinta, fue por el contenido por lo que *GTA* levantó polvaredas en algunas partes de Europa.

EL SISTEMA NO POSEE BASE LEGAL, SIRVE COMO GUÍA PARA ASESORAR LA DECISIÓN PATERNA. LOS EDITORES SOMETEN SUS JUEGOS POR VOLUNTAD PROPIA

tu contacto mientras atropellas al último de ellos. Un pequeño mensaje se ilumina para ponerte al corriente de la situación: te has llevado por delante al conjunto completo. Y todo porque sí, qué barbaridad.

Tomb Raider 2

Lara Croft reduce a polvo tantos tigres exóticos, cóndores y demás especies protegidas que el cazador más avaricioso de las pelis de *Tarzán* se pondría verde de envidia. Y después se deja la tira de balas en gente de todas las nacionalidades (bueno, por lo menos no pueden acusarla de discriminar a nadie), y les raja el gaznate con un esquí si se cruzan en su camino. La chica tiene lo que se dice carácter, ¿no?



¿A quién se le ocurre preguntarle a Lara si tiene el número de teléfono de Leticia Sabater? Los hay cándidos.

DESARTICULANDO MITOS

¿FOMENTAN LOS VIDEOJUEGOS VIOLENTOS CONDUCTAS AGRESIVAS?

En palabras de Joseph Lieberman, senador estadounidense por Connecticut, «es probable que los aficionados a videojuegos violentos tengan una mayor tendencia a ser agresivos». Esta opinión es habitual entre foráneos, pero no hay ciencia real que respalde tales creencias.

En los últimos años se han elaborado numerosos estudios sobre los posibles efectos colaterales de la exposición a iconografía violenta. Uno de estos informes, realizado por psicólogos de la Universidad de Birmingham (Reino Unido), indicó que no hay vínculo concluyente entre la violencia cinematográfica y el comportamiento violento. Los resultados revelaron, en cambio, que son los individuos procedentes de entornos sociales pobres y de ambientes familiares violentos los más propensos a preferir películas de acción agresivas.

«Tanto un historial familiar violento como un comportamiento ofensivo son condiciones previas necesarias para desarrollar una preferencia significativa por películas y modelos de conducta violentos», concluía el informe.

Los autores declaraban que «los personajes cuyo uso de la violencia aparece como algo positivo» no son los modelos de conducta preferidos por aquellos sujetos predispuestos al crimen —un interesante punto que podría aplicarse a los videojuegos—, y no pudieron encontrar indicación alguna de que la iconografía violenta incitase a la violencia real. Y, si bien se han dado ejemplos de conducta imitativa (como el inquietante guante de Freddie Krueger casero que se exhibe en el Museo Negro de Scotland Yard), ninguna «evidencia» confirma que tales ejemplos no sean rarezas puntuales.

Resultados mucho más concluyentes se obtuvieron en un estudio sobre los efectos de la televisión en Santa Elena, una isla del Atlántico Sur en la que se implantó hace sólo tres años. Se observó el comportamiento de niños expuestos al medio televisivo, y no se encontró rastro de violencia imitativa o conducta alterada. El informe señala la importancia del papel de los padres en el comportamiento de sus hijos: «Los padres se interesan por lo que ven los niños, y se discuten los programas (...) La estabilidad familiar y un interés comunitario por lo que se emite en televisión parecen influir de manera decisiva en las conductas de los niños».

¿Pero no son los videojuegos más influyentes que la televisión o el cine? Sus características interactivas, que dejan que seas tú quien aprieta el gatillo, ¿no suscitan una emoción más profunda que la visión pasiva de Schwarzenegger enarbolando un bazooka?

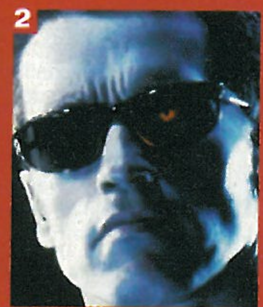
Citado en el periódico estadounidense *News & World Report*, el investigador Steven Silvern, de la Universidad de Auburn, mencionó el arrebato que provoca un videojuego, pero lo situó en contexto: «Después de jugar, los niños no están furiosos: están excitados». Para los padres que no entienden de videojuegos, es fácil asumir





[1] *Tekken 2*: ¿será el culpable del timo de la estampita en nuestras calles?
[2] Sin imaginación, *GTA* es tan violento como los *Lemmings*.





[1] «Modelo de conducta» es un término que atañe a señores como Van Damme.
[2] Por supuesto, es terrible que los niños puedan convertirse en estrellas de Hollywood.

SI BIEN SE HAN DADO EJEMPLOS DE CONDUCTA IMITATIVA, NINGUNA «EVIDENCIA» CONFIRMA QUE TALES CASOS NO SEAN RAREZAS PUNTUALES





SERÍAS IGNORANTE SI TILDASES LA COCINA COMO EXCLUSIVA DE MUJERES. PERO LOS VIDEOJUEGOS SE PERCIBEN COMO PASATIEMPO DE MOCOSOS

que esa hiperactividad del crío tras una sesión de destrucción virtual es sinónimo de conducta agresiva. Pero nada prueba que esta afición sea más antisocial que el escondite o el futbolín.

Los estudios coinciden en que las causas más probables de la delincuencia juvenil residen en una tutela incomprensiva, el abuso infantil y un entorno social inestable y depauperado. Culpar a *Terminator* o a *Tekken* de la criminalidad social es convertir el cine, la televisión o los videojuegos en chivos expiatorios de un problema de naturaleza más grave y completamente distinta.

[1] Cuando la tecnología posibilita el realismo: *Metal Gear* y su secuela para PSX [2].

Esperemos que los sistemas de clasificación sigan ejerciendo de guía y no terminemos con una diversión reducida a *Barrio Sésamo*.

¿SON LOS VIDEOJUEGOS COSA DE NIÑOS?

Nos calificarían de ignorantes si describiésemos el fútbol como un deporte masculino. O si tildásemos la cocina como interés exclusivo de la población femenina. En cambio, los videojuegos continúan percibiéndose como pasatiempo de mocosos.

Es probable que, como lector de nuestra humilde revista, tengas más de 20 años. Has crecido con los videojuegos y los videojuegos han progresado contigo. Sin embargo, la concepción popular sigue dando por sentado que los videojuegos son algo así como sonajeros para bebés. Cuanto antes se disipe esta leyenda, antes se reducirán los malentendidos a que se ven expuestos los ciudadanos poco o mal informados.







[1] Mientras que algunos crean ciertos tipos de violencia dirigida (y limitada) a jovencitos impresionables, otros diseñadores trabajan sin pausa por mor del realismo. Juegos como *Duke Nukem* y *Quake 2* [2] pueden ponerte los pelos de punta.

COPA DEL MUNDO FRANCIA '98

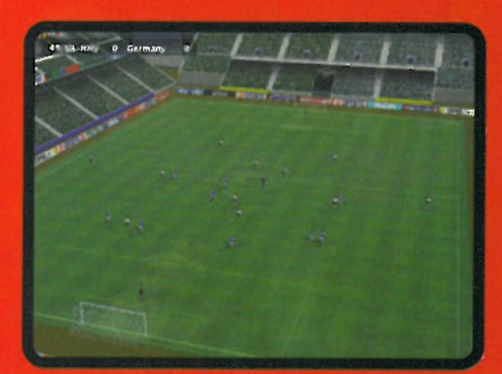






«Matías, ricura, estoy en el bar del aeropuerto. La situación es grave: no se dejan llevar al hotel. Tengo el autobús esperando desde hace veinte minutos. (...) Hago lo que puedo, majo. Recuerda que 'el regalito' fue tuyo. (...) ¿Y qué quieres? Lesufflé, el organizador, no para de llamarme al móvil. Ahora mismo tengo su llamada en espera mientras te cuento esta catástrofe... (...) ¿Por quién me tomas? Les he dicho que está a punto de caérsenos el Mundial encima, que tienen que ir al hotel, descansar y salir a marcar goles mañana mismo. (...) No se quieren mover. Tú verás. (...) ¿Cómo que por qué? ¡Porque en el autobús no hay donde conectar la consola, mentecato! La próxima vez que quieras entretenerles, ahórrate los regalos didácticos. Mira que venirles con un videojuego de fútbol... ¡Oig, qué vida ésta, por Dios!»





Las preguntas

A. ¿En qué mes empieza el Mundial '98?
B. ¿En qué país se celebrará?

El premio

Un juego completo *Copa del Mundo Francia '98* para cada uno de los 25 ganadores

Las respuestas

Envía este cupón a
CONCURSO *Copa del Mundo Francia `98*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20 Esc. A Entlo. 2ª
08022 Barcelona

Respuestas:..

....

Nombre:..

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal:..

País:..

Teléfono:..

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.





ERBE SOFTWARE PRESENTA



NÚMERO 1 ¡YA A LA VENTA!

¡POR FIN EN ESPAÑA Y EN ESPAÑOL!

¡LA REVISTA PARA ENTUSIASTAS DE LA GUITARRA QUE REVIENTA LOS KIOSCOS DE EUROPA!

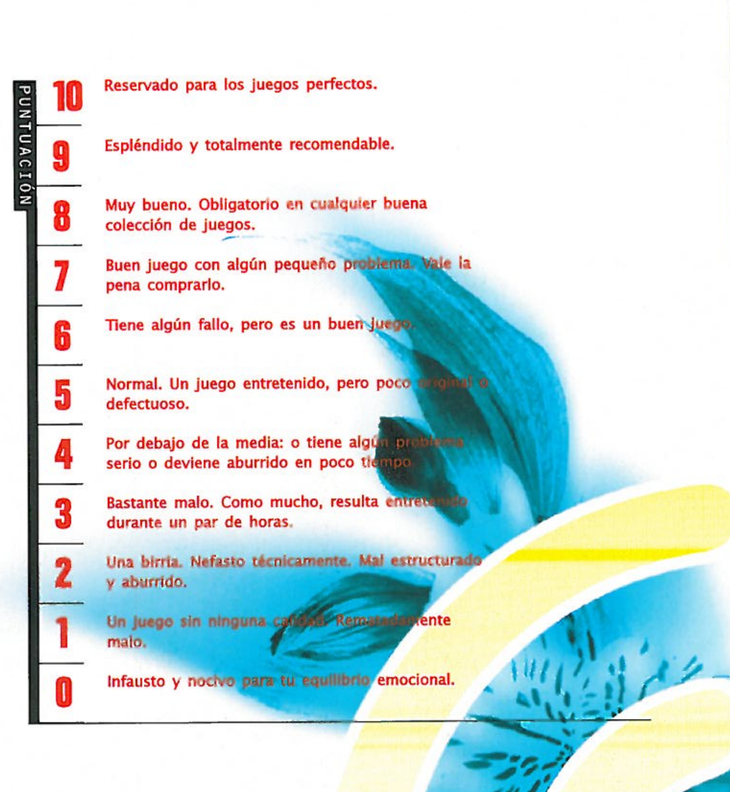


LA GUITARRA TOTALMENTE A FONDO

● Transcripción de piezas maestras ● Entrevistas a tus héroes de la guitarra ● Grandes tutoriales para mejorar tus habilidades ● Bancos de pruebas con lo último del mercado ● Entrevistas con las bandas del momento ● Un CD gratis con cada numero, lleno de novedades, entrevistas, secciones técnicas y mucho mas!

PUNTUACIÓN

10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.



PlayTest

ANÁLISIS


56


71


80



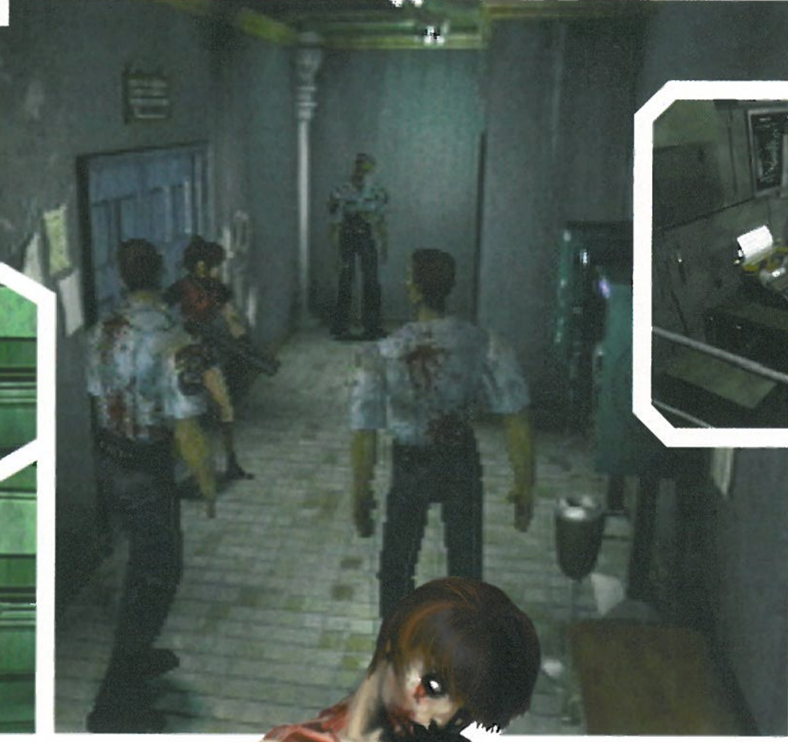


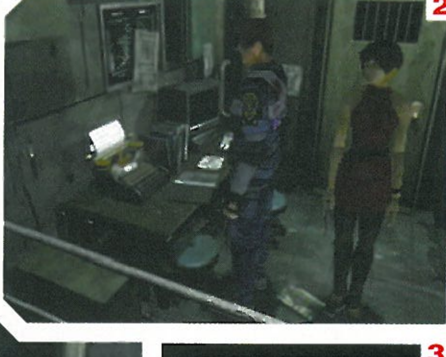




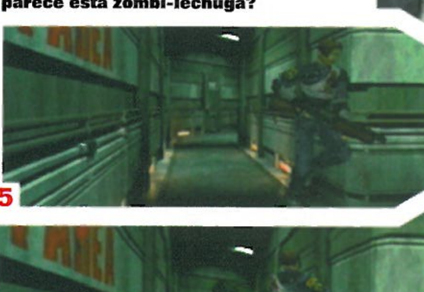
EDITOR	Virgin	FABRICANTE	Capcom
DISPONIBLE	Mayo	ORIGEN	Japón
PRECIO	8.900 pesetas	GÉNERO	Aventuras en 3-D

[1] Cada vez que abras una puerta y te encuentres con un montón de zombis, recuerda afinar la puntería: fallar un sólo tiro puede suponer una pérdida de tiempo (y de munición). [2] El sistema para guardar partidas vuelve a basarse en las máquinas de escribir y los cartuchos de tinta. [3] Recuerda mirar de vez en cuando tu arsenal (y administra con sabiduría las briznas de hierba que encuentres). [4,5] Tras una esquina te puede esperar cualquier cosa: ¿qué te parece esta zombi-lechuga?


1


2


3


5

4

Recomendado para mayores de 18 años

Resident Evil 2

¿Qué se supone que debes hacer con un juego en el que todos los enemigos están ya muertos? Pues está clarísimo: ¡correr!



Esta segunda entrega de *Resident Evil* no es para mentes débiles y asustadizas. ¿No te da miedo? Un tipo duro, ¿eh? Está bien, pero hazte a la idea de que vas a enfrentarte a la peor de tus pesadillas...

RE2 es increíblemente largo. Se compone de dos discos, que como ya sabrás son independientes y corresponden a cada uno de los dos protagonistas: Leon y Claire, dos inocentes muchachos que van a caer a Racoon City (una ciudad un tanto especial, si tenemos en cuenta que sus ciudadanos se comen los unos a los otros). El virus que en el juego original convirtió a todos los habitantes de aquel enorme caserón en zombis se ha extendido a la población al completo. Ahora la ciudad está atestada de chupasangres poligonales con mal aliento...

El virus que convirtió en zombis a los habitantes del caserón del primer RE arremete ahora contra la ciudad entera...

Cada disco comienza con una intro diferente: ambas son la representación de la llegada a Racoon City de los protagonistas, que se encontrarán en la mitad de la secuencia (a partir de ahí, ambas intros son idénticas). La espectacular «minipelícula», de una calidad sólo comparable a la secuencia introductoria de *Soul Blade*, termina cuando, después del encuentro y las presentaciones pertinentes, ambos personajes se separan para ir por rutas distintas. Leon es un policía inexperto que acaba de salir de la academia y acude a la ciudad para incorporarse a la comisaría. Tan pronto como llega, se encuentra con que toda la ciudad está incendiada y destruida, así que decide averiguar qué ha ocurrido.





Claire se dirige a Racoon City en busca de su hermano Chris, uno de los componentes del comando S.T.A.R.S. desaparecido hace algún tiempo en ese lugar (el «prota» del primer *Resident Evil*). La

De oreja a oreja

PlayStation ha sido elegida Consola del Año por los lectores de Hobby Consolas y los oyentes de Game 40.



No podemos sentirnos más felices.
GRACIAS A TODOS VOSOTROS.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

Consulta cualquier duda que tengas en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com

Introducción



En realidad son dos, una de cada personaje al principio de cada CD, aunque se funden en una sola cuando ambos protagonistas se encuentran. Se trata de una de las mejores secuencias generadas por ordenador que se han hecho jamás. Leon topa con Claire en un momento comprometido, le salva la vida e intentan escapar

muchacha no tiene una gran fuerza física, pero es rápida, ágil y... Bueno, tiene más bolsillos en la ropa, qué más quieres. El juego con Leon es más duro: la dificultad es mayor, así como el número de enemigos, y tiene dos bolsillos menos para guardar los ítems que hay repartidos por el escenario. Sin embargo, su resistencia física es superior a la de Claire. Al contrario que en la primera parte y en *Director's Cut*, en *RE2* los enemigos tienen un aspecto muy cuidado (y más coherente con el entorno). La acción se desarrolla en una ciudad, Capcom ha pensado en todo, recreando el lugar más terrorífico que te puedas imaginar: vas a topar con hombres, mujeres (que aúllan de una manera espantosa), policías, turistas, adorables perros vagabundos... Enternecedor, ¿no? Ya no tendrás que vértelas con el mismo zombi calvito con la camisa sucia de siempre (el que en la primera parte tenía cientos de hermanos gemelos); también hallarás todas las bestias inmundas que nunca querrías tener como mascotas, criaturas verdaderamente repugnantes (como el «hombre-araña-pelado-con-dos-metros-de-lengua» que ves en una de estas páginas).

Prepárate para una cita con muertos de todos los colores: hombres, mujeres, policías, turistas, perros..



Elijas al personaje que elijas, al principio todo tu arsenal estará compuesto por un cuchillo, una pistola y un determinado número de balas. Como en el juego original, irás encontrando algunas cajas de munición por el escenario (además de las consabidas hierbas verdes y rojas para reforzar tu frágil salud, la escopeta, los

Historias para no dormir

Te presentamos una de las escenas más escalofriantes de *RE2*. Estrella invitada: ¡el espectacular hombre-araña-pelado!



[1] Estás en la comisaría de policía. ¿Qué hay tras esa ventana? Será mejor que no vayas a verlo...



[2] ...Nunca nos hacen caso. Todavía no puedes ver nada, sólo se oye un incesante «drip-drip-drip...»



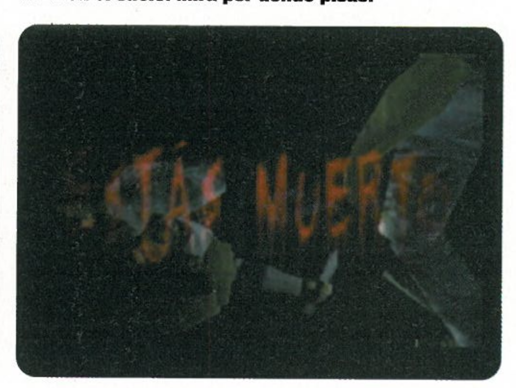
[3] Tras la esquina te encuentras un cadáver sin cabeza en el suelo. Mira por dónde pisas.



[4] Al final del corredor hay un charco de sangre, ¿de dónde proviene el goteo?



[5] A ver, acerquémonos un poco más. Está en el techo, y es... es...¡Ahhhh! ¡Aaaaaahhhh!



[6] Bueno, será cuestión de pasar por aquí otra vez. Quizá a la séptima vaya la vencida...





juntos de la ciudad en un coche. Un «pequeño» accidente les obligará a tomarse unas vacaciones en la ciudad... Por separado, no pienses mal.



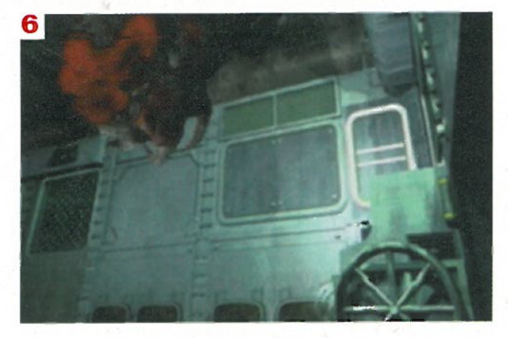








[1] Antes del final del juego, si has utilizado a Leon, puedes encontrar esta supermágnum... [2] ...Y usarla para gastar bromas pesadas a los habitantes de la ciudad. [3-6] Otra secuencia de terror: algo en el techo del vagón emite un misterioso ruido. Te acercas, y te das cuenta de que «alguien» está desgarrando el techo como si abriese una lata de sardinas. Y no puedes correr. Ni esconderte.



cartuchos, etc.). Capcom ha incluido armas nuevas —algunas exclusivas para cada personaje—: lanzallamas, uzis, todo tipo de escopetas y pistolas, una ballesta, un lanzagranadas... En fin, más que suficiente para convertir Racoon City en una hamburguesa gigante... ¿o no?

La cantidad de enemigos en pantalla se ha triplicado respecto al título original en algunos puntos del juego. Hay lugares en los que saldrán a tu encuentro cinco, seis y hasta siete zombis a la vez, y resulta bastante frustrante quedarse con dos balas cuando hay media docena de malos en el suelo, a tus pies, y no sabes si aún hace falta rematar alguno... Además, no todos los malos se ponen en pie para que puedas apuntar mejor, los más listos avanzan a rastras por el suelo, y no te das cuenta de que te falta una pierna hasta que es demasiado tarde... Los desarrolladores del juego han conservado el sistema del charco de sangre bajo el cuerpo para averiguar si un enemigo está del todo muerto. Sin embargo,

A veces saldrán a tu encuentro hasta siete zombis a la vez, y resulta bastante frustrante quedarse con dos balas...

¿Dónde iremos a parar?

Resident Evil 2 ha sido todo un éxito en Estados Unidos y Japón. Tan enorme, de hecho, que ya existen guías, cómics, novelas y figuritas a disposición del respetable. Y, por supuesto, antes de que nos demos cuenta tendremos película basada en el juego. Lo que no deja de ser irónico, teniendo en cuenta que los juegos _Resident Evil_ están más que inspirados en los clásicos del terror para la gran pantalla que dirigió George Romero (_La noche de los muertos vivientes_ y _Dawn of the Dead_). De todas formas, nos hace ilusión.

RESIDENT EVIL 2

no siempre es suficiente: cuando se juntan varios muertos en el mismo sitio, puede que el charco rojo que ves en el suelo corresponda a uno y que los demás estén aún coleando. Encima, esta vez los suelos no son las moquetas de colores pastel del primer *Resident*: hay suelos tan oscuros que es imposible apreciar si hay charco o no. ¿Contar los disparos que das a cada uno? Tampoco funciona, ya que no todos tienen la misma resistencia física (cuidado con desperdiciar balas en alguien que ha caído fulminado al segundo balazo, puede que efectivamente esté muerto). Pero lo mejor de todo es el *«rigor mortis espasmodicus»*: hay tipos que se siguen moviendo aunque los remates mil veces. Los músculos de todo el cuerpo se les contraen en pequeñas convulsiones, de forma que nunca sabes si se están levantando o te están tomando el pelo...

RE2 es terrorífico. Una de las características que lo suman de inmediato a la lista de nuestros títulos preferidos es su atmósfera. Los gráficos, planos fijos como los de *RE*, siempre están tomados desde el punto más estratégico. La ciudad de Raccon City está representada palmo a palmo y con todo detalle. Además, no creas que la acción es algo tan simple como avanzar por las calles matando zombis a diestro y siniestro: también hay escenarios interiores, como la comisaría de policía (que por



[1] No vamos a decirte qué es eso, tendrás que averiguarlo tú solito... [2] Una de las mejores técnicas para librarse de los hombre-araña-pelados es un pequeño gatillazo al lanzallamas.

George Romero ataca de nuevo









Mucha gente advirtió que _Resident Evil_ debía la tira a los clásicos cinematográficos de George Romero (ése es él, arriba a la izquierda), así que nos encanta saber que Capcom, el desarrollador japonés, ha decidido rendir honores a este maestro del terror pidiéndole que dirija el anuncio publicitario del juego. Ha costado 180.000 millones de pesetas, más o menos, se rodó en dos días con actores reales y presenta a Leon y Claire corriendo por Racoon City, perseguidos por hordas de polis zombis. El anuncio se ha emitido en la televisión nipona, pero es tan gore que no sabemos si se salvará entero en Estados Unidos y Europa, en gran parte gracias al trabajo de Screaming Mad George (abajo a la derecha), experto en efectos especiales. Por si acaso, no te quedes solo viendo la tele por la noche.



Los supervivientes

Los miles de habitantes de Racoon City han sucumbido al virus letal que los ha transformado en zombis. Sólo ha sobrevivido un puñado de ciudadanos, y nuestros protagonistas, por supuesto.

LEON Un policía novato que ha sido destinado a la comisaría de Racoon City (¡qué sorpresa se va a llevar cuando conozca a sus nuevos compañeros!).

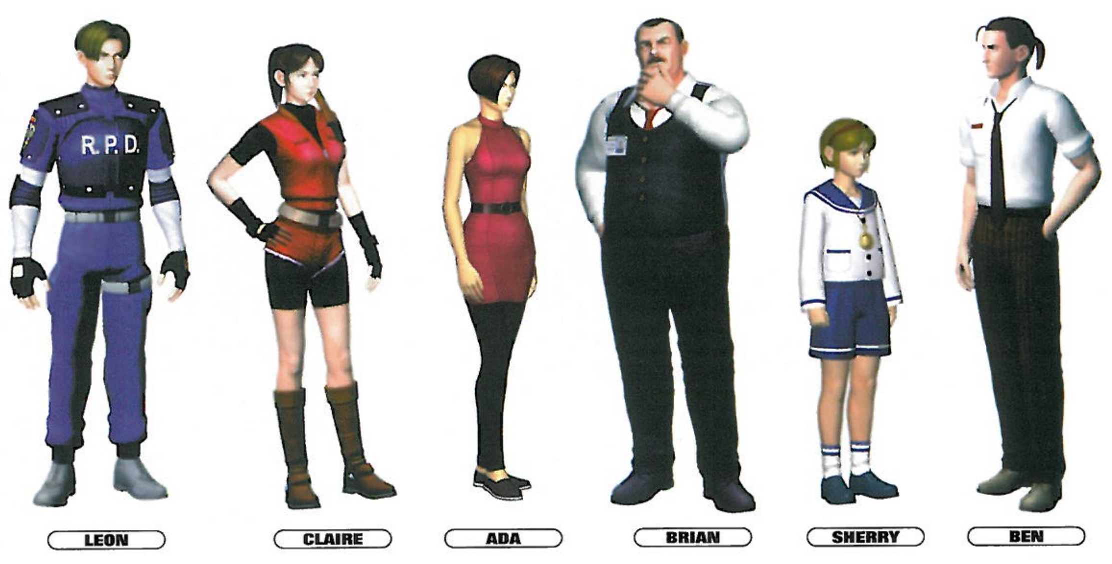
CLAIRE La hermana de Chris, uno de los protagonistas del primer *Resident Evil*. Está buscando a su hermano, claro.

ADA Está buscando a su novio, un científico que trabajaba en un misterioso proyecto y que ha desaparecido. Ayudará a Leon a partir de cierto punto del juego.

BRIAN El jefe de policía. Sabe más de lo que parece.

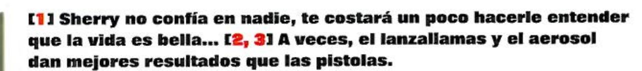
SHERRY Está perdida, pobrecita, y busca desesperadamente a sus padres (si los viera...). Claire la ayudará a escapar.

BEN Un cínico periodista con un serio problema de indigestión. No te fíes de él.



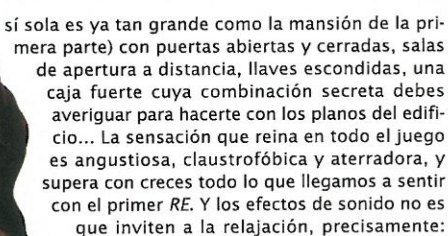

1


2



[1] Sherry no confía en nadie, te costará un poco hacerle entender que la vida es bella... [2, 3] A veces, el lanzallamas y el aerosol dan mejores resultados que las pistolas.

3



sí sola es ya tan grande como la mansión de la primera parte) con puertas abiertas y cerradas, salas de apertura a distancia, llaves escondidas, una caja fuerte cuya combinación secreta debes averiguar para hacerte con los planos del edificio... La sensación que reina en todo el juego es angustiosa, claustrofóbica y aterradora, y supera con creces todo lo que llegamos a sentir con el primer *RE*. Y los efectos de sonido no es que inviten a la relajación, precisamente: gritos de terror, gemidos, los ladridos de los perros-zombi de fondo, el volumen de la tétrica música descendiendo poco a poco hasta el más absoluto silencio... Escalofriante.

Capcom nos ha confirmado que *Resident Evil 2* dispondrá de textos en castellano (esperamos que los diálogos también), así que esta vez no será tan difícil entender todo lo que sucede a nuestro alrededor, y podremos saber en todo momento lo que andamos buscando. Todos los personajes están representados mediante una mayor cantidad de polígonos que los del programa original. Además, esta vez encontraremos «basura» y «fuego» en la mayoría de los escenarios exteriores (los zombis se han comido al barrendero). Las llamas son espléndidas: se trata de una secuencia prerrenderizada e insertada después en la imagen fija de cada escenario. Además, el número de planos de cámara es muy superior al de la primera parte, por lo que apenas se diferencia de cualquier otro título de aventuras en 3-D. La utilización de planos fijos supone un rendimiento mucho mayor del espacio del CD, por lo que el juego es bastante más largo que cualquier otro título con escenarios poligonales (y mucho más real). Los desarrolladores han vuelto a utilizar la vieja fórmula del «espectacular gráfico en 2-D por el que moverse en 3-D», algo que sólo podría funcionar en un juego como *Resident Evil*. Felicidades, Capcom.

Alternativas...

Tomb Raider 2	10/10	PSM13
Resident Evil	9/10	
RE: Director's Cut	8/10	
Alone In The Dark 2	8/10	



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Muy bien ambientados 9**	■ ACCIÓN	**Entrecortada pero frenética 7**
■ SONIDO	**Pone los pelos de punta 8**	■ PRESENTACIÓN	**Inmejorable 10**
■ ADICTIVIDAD	**La de un *Resident* 7**	■ ORIGINALIDAD	**¡Una ciudad entera! 9**

La mecánica de juego y el tipo de gráficos son iguales que los de su predecesor. Esperábamos algo más... «tridimensional». Es lo único que se le puede echar en cara.



Concurso

PERFECT ASSASSIN





Arrebato sensiblero de un asesino perfecto camino del trabajo:

«¡Cómo está la Winona! Qué bien le sientan la pistola y el mono de mecánico. Cuando le pegan un tiro y no se ve un ¡SPLORT! de sangre piensas: ¡Tate! La nena es sintética. Efectivamente, luego reaparece tan fresca pero con un 'bujero' goteando fluido blanco a la altura del hígado. La pobre lleva encima un trauma enorme por esto de ser un androide, y es que se ha creído todas esas tonterías de que lo que importa es el interior y no la fachada y todo eso. Pues no, Winonita mía. Todos nos fijamos en el exterior y el tuyo está muy bien aunque te hayan hecho un agujero debajo del criterio izquierdo. Pobrecilla, me despierta el instinto paternal. La adoptaría sin pensármelo dos veces. 'Hola, Winona: me esperan 300 escenarios, tengo que evitar la destrucción del mundo y quiero ser tu padre. O, ya puestos, el padre de tus hijos.'»

City Streets



Las preguntas

A. ¿De cuántos escenarios dispone *Perfect Assassin?*
B. ¿Cuál es tu misión en el juego?

El premio

Un juego completo para cada uno de los 10 ganadores.

Las respuestas

Envía este cupón a
CONCURSO *Perfect Assasin*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20 Esc. A Entlo. 2ª
08022 Barcelona

Respuestas:..

....

Nombre:..

Domicilio: ....

Población: ....

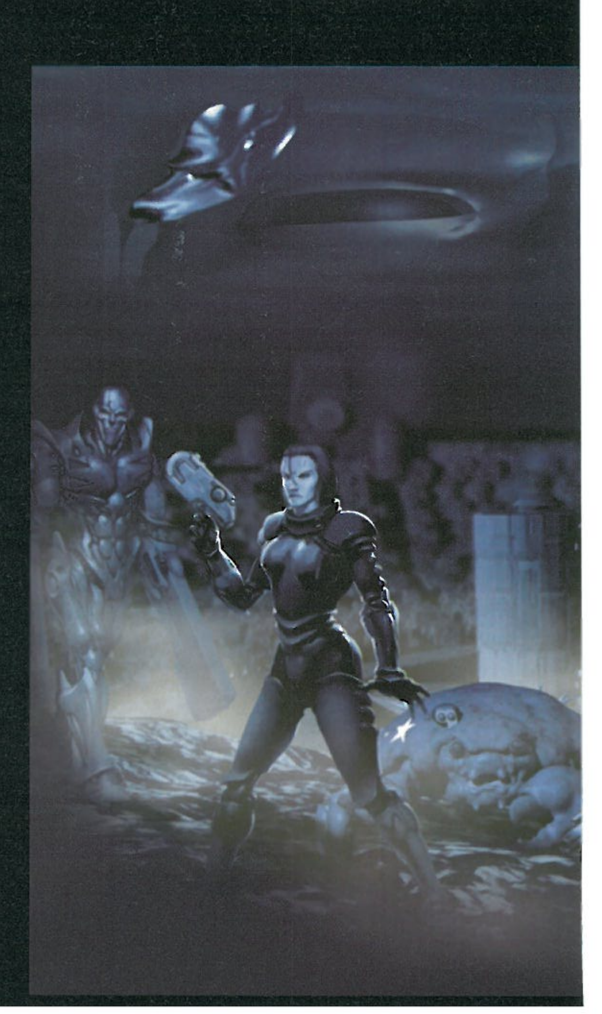
Código postal: ....

País:..

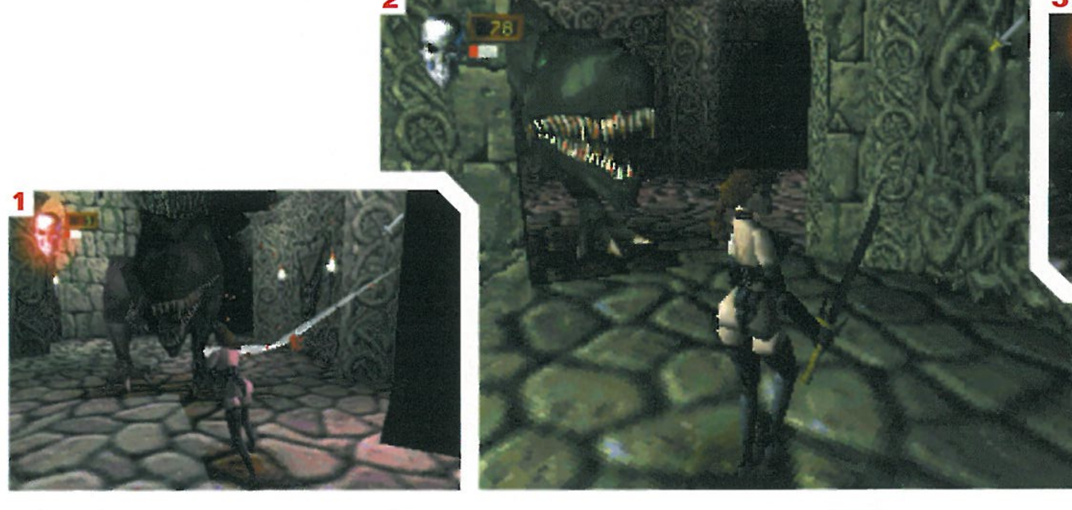
Teléfono:..

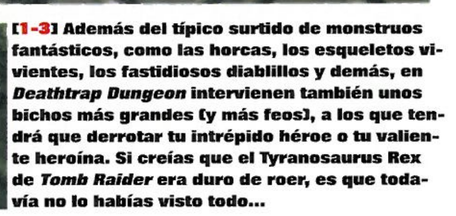
Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.




Dile adiós a los juegos de coches.
Llega Gran Turismo.
Un juego tan real que no parece un juego.
Más de 290 modelos de coches de las marcas más famosas del mundo, repeticiones super realistas, pantalla partida para el modo dos jugadores, infinidad de opciones...
Y además, compatible con Dual Shock, el nuevo mando analógico, con dos motores vibrantes.
Consulta cualquier duda que tengas en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
PAL
PlayStation
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
TBWA
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SCEE is a trademark of Sony Corporation. © 1997 1998 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All manufacturers, cars, brands and associated imagery featured in this game are trademarks
and/or copyright material of their respective owners. All Rights Reserved.





[1-3] Además del típico surtido de monstruos fantásticos, como las horcas, los esqueletos vivientes, los fastidiosos diablillos y demás, en *Deathtrap Dungeon* intervienen también unos bichos más grandes (y más feos), a los que tendrá que derrotar tu intrépido héroe o tu valiente heroína. Si creías que el Tyranosaurus Rex de *Tomb Raider* era duro de roer, es que todavía no lo habías visto todo...

Deathtrap Dungeon

Proein tiene el placer de invitarte a una incursión en la mazmorra más lóbrega, insondable y amenazadora jamás construida...





[1] No hay nada como un toque de magia negra para deshacer entuertos. [2, 3] Esta curiosa criatura, mitad escorpión, mitad dinosaurio, es bastante dura de pelar.

La peligrosa mazmorra conocida como Deathtrap es propiedad del tiránico barón Sukumvit, el implacable gobernador del pueblo de Fang. Él mismo ha diseñado este conjunto de cárceles enorme y repleto de monstruos como un divertido método de cargarse a los desventurados que le causan molestias, pero ahora se ha extendido su terrorífica reputación y el barón encuentra cada vez menos víctimas a su disposición. Ha perdido mucho tiempo y dinero en la construcción de la mazmorra, así que está un poco mosca por no poder dar rienda suelta a su diversión habitual, y ha decidido elaborar un plan: cualquiera que se adentre en la mazmorra y consiga matar a Melkor, el viejo dragón rojo cuya guarida se enclava en el corazón del presidio, recibirá como recompensa 10.000 monedas de oro y la libertad del pueblo de Fang.

Aquí es donde intervienes tú, que representas a uno de los dos valientes guerreros que han decidido intentar La Excursión, que es como se la conoce ya. Tanto si eliges a la guapa y mortífera Red Lotus como al casi psicópata Chaindog, tu misión será avanzar a través de los niveles de la mazmorra y sobrevivir hasta que logres encontrar y matar a Melkor. Si lo consigues, ganarás la recompensa y te retirarás a disfrutar de una vida de lujos en alguna playa bonita y soleada.

Tu misión será avanzar a través de la mazmorra y sobrevivir hasta que logres encontrar y matar al dragón Melkor

Deathtrap Dungeon es un juego de aventuras en 3-D que comparte más que cierto parecido con las hazañas de una tal Lara. Dado que lo ha editado la misma compañía que hizo lo propio con las dos aventuras de la señori-





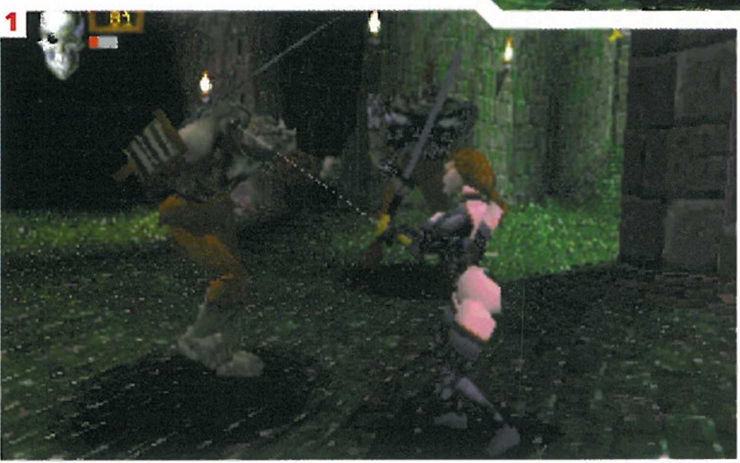
■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	Eidos Interactive
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	Juego de aventuras en 3-D

[1, 2] Las horcas no son demasiado peligrosas, pero acostumbran a desplazarse en grupo. [3] Los hechizos representan algunos de los gráficos más impresionantes del juego. [4] Puede ser muy duro enfrentarse a los monstruos voladores, a no ser que cuentes con un hechizo o con un arma de tiro. [5] Un hechizo del tipo «Warpig of Doom» alcanza su objetivo y estalla en pedazos junto con él.

2



1



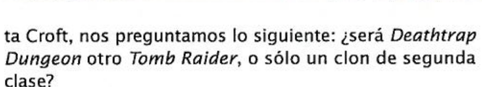
3



4

5





ta Croft, nos preguntamos lo siguiente: ¿será *Deathtrap Dungeon* otro *Tomb Raider*, o sólo un clon de segunda clase?

La respuesta es: sí y no, esto y lo otro. Aunque es Proein quien edita *Deathtrap Dungeon*, no lo ha desarrollado Core Design, la compañía que está tras los juegos de *Tomb Raider*. La verdad es que lo ha diseñado Eidos Interactive, bajo la atenta dirección de Ian Livingstone (co-creador de los clásicos libros de la serie *Fighting Fantasy*), y su versión para PC es anterior a la existencia de Lara. Además, si bien exhibe un asombroso parecido con *Tomb Raider*, posee también características propias.

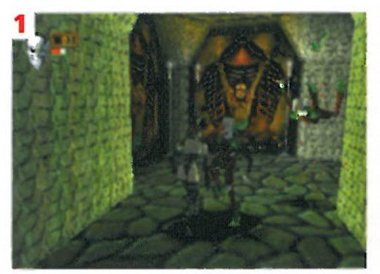
Desde luego, no le llega a *Tomb Raider 2* a la suela del zapato, pero hay que reconocer que *es* un buen juego. Guiarás a tu personaje a través de los niveles de la mazmorra desde una perspectiva en tercera persona, resolviendo puzzles, esquivando peligros, matando monstruos y, en general, intentando salir vivo de la prueba. Usas el mando para cambiar tu orientación y para avanzar o retroceder; el botón L2 sirve para caminar con cuidado y para desplazarte en sentido lateral; el círculo es para correr; el cuadrado abre las puertas, tira de las palancas y cosas así; el triángulo es para saltar; y, si combinas este último con la cruceta y con el botón para correr, podrás dar grandes saltos o escalar a niveles superiores. Por ahora, *Tomb Raider*, más o menos.

En la lucha es donde las cosas empiezan a cambiar un poco. Empiezas el juego armado con una fuerte y afilada espada de hierro, algo muy útil para enfrentarse a esos monstruos tan fastidiosos. Si pulsas la X consigues dar una buena estocada con la punta del arma. Si la mantienes apretada un rato, empieza una corta secuencia de estocadas, saltos y embestidas. Si combinas la X con la cruceta podrás dar cuchilladas y tajadas o recular; existe una pequeña secuencia de combos para cada una de estas posibilidades. Al pulsar el botón R1 te colocarás en posición de bloqueo. El resultado es un sistema de combates que funciona como un pequeño *beat 'em up*, en el que tienes que rebatir el ataque de un monstruo y atacarlo a tu vez en cuanto baje la guardia.

La exploración de la mazmorra ofrece nuevas opciones de inmediato. Además de un completo repertorio de espadas mágicas y demás, *Deathtrap Dungeon* dispone de más armas de tiro y de varios hechizos. Todas las armas de tiro están provistas de munición, y cuando pulsas el botón X disparan contra el enemigo más cercano. Otra posibilidad es mantener pulsado el botón R2 para cambiar a una perspectiva en primera persona: aparte de echar un vistazo a tu alrededor, podrás combinar esta técnica con una de estas armas para disparar con más precisión. Con el botón L1 podrás activar el hechizo seleccionado.

La opción entre el ataque, el hechizo y el combate cuerpo a cuerpo y las decisiones que te obliga esto a tomar, son una lograda contribución al formato de aventuras en 3-D. La mazmorra está equipada con monstruos de más de 54 tipos distintos, cada uno con sus puntos fuertes y sus flaquezas. En general, *Deathtrap Dungeon*

1



2



[1] Los Death Jesters, unos bufones asesinos, acostumbran a aparecer de repente, justo cuando menos te lo esperas. [2] Mantén siempre los ojos bien abiertos.

Deathtrap Dungeon

[1] Invoca un hechizo después de disparar el cohete, para mejorar el efecto. [2] Si atacas a los grupos de enemigos comprobarás qué tal andas de reflejos... [3] ... pero es más fácil derrotar a un enemigo aislado. [4] Más diversión con los cohetes. [5] No todos los gráficos de los monstruos están tan mal: algunos son geniales.

1

2



5



4



3

es un juego de lucha bastante difícil de resolver.

Hay un par de diferencias más: la más evidente reside en los ángulos de cámara. A diferencia del punto de vista de *Tomb Raider*, más bien fijo y basado en avances y retrocesos de la cámara, el de *Dungeon* sigue un sistema más dinámico y cinematográfico; desplaza el punto de vista de un lugar a otro, variando la distancia y el ángulo de acuerdo con la situación. También hay un útil indicador de velocidad que permite comprobar si estás corriendo lo bastante rápido para dar un salto bien largo.

Otro acierto de *Deathtrap Dungeon* es el tamaño y el diseño de los niveles. Hay casi 40, la mayoría bastante grandes y todos repletos de puzzles y trampas. En *Tomb Raider* había secciones largas donde poco podías hacer aparte de correr por ahí y contemplar lo bonitas que eran las paredes, pero *Deathtrap Dungeon* te lleva al límite, y no deja de hacerse cada vez más complicado y peligroso. Los niveles utilizan con gran habilidad el motor 3-D, y además son variadísimos.

No obstante, no todo es júbilo. *Deathtrap Dungeon* también tiene su dosis de problemas. El primero y más evidente son los gráficos. Así como los de fondo son correctos, los personajes y los monstruos son otro cantar. Chaindog, el musculoso guerrero, no está mal, aunque es un poco adefesio. Red Lotus, sin embargo, parece mal acabada, como si fuera una versión previa que los codificadores hubiesen olvidado perfeccionar. Ocurre lo mismo con varios de los monstruos: algunos están bastante bien, pero hay muchos que, la primera vez que los ves, decepcionan bastante.

También hay ciertos problemas de acción, sobre todo en las luchas cuerpo a cuerpo. Se ha hecho un notable intento de añadir una nueva dimensión al género de aventuras en 3-D, pero este propósito se ha visto limitado por la falta de calidad de los monstruos. Los minotauros, por ejemplo, se te acercan balanceándose a un ritmo febril. Como en sus ataques no siguen ningún modelo fijo, para ganarlos necesitas más suerte que habilidad.

En realidad, este detalle aislado no es tan problemático, pero en conjunto *Deathtrap Dungeon* es un juego bastante espinoso. Utiliza una estructura con posiciones para guardar la partida, pocas y distantes, y si coincide esto con un nivel donde escasean las pociones mágicas, un par de combates fallidos y eres carne de cañón.

Pero nada de esto es un defecto imperdonable. En definitiva, el juego es divertido, difícil y muy largo, y, considerando el éxito de ventas de *Tomb Raider* y de su secuela, está claro que hay un montón de aficionados a la consola PlayStation a quienes les encanta este tipo de cosas. En el peor de los casos, con *Deathtrap Dungeon* los impacientes podrán entretenerse la tira de horas mientras esperan la llegada de *Tomb Raider 3*.



Alternativas...

Tomb Raider 2	10/10	PSM13
Tomb Raider	10/10	PSM 1
Excalibur 2555AD	7/10	PSM5



VEREDICTO

GRÁFICOS	Los escenarios 7	ACCIÓN	Dura y difícil 8
SONIDO	Envolvente y eficaz 8	PRESENTACIÓN	Apañada 7
ADICTIVIDAD	Una mazmorra enorme 9	ORIGINALIDAD	Estilo *Tomb Raider* 5

No derrotará a *Tomb Raider*, pero es un juego sólido y bien diseñado. Sus únicas pegas son la fluctuante calidad de sus gráficos y algún monstruo demasiado duro de roer.



Dual Shock.
Siente el poder en tus manos.

SONY
PlayStation
SELECT START
ANALOG

Consulta cualquier duda que tengas en el teléfono
902 102 102

www.playstation-europe.com

Dual Shock. El mando analógico con dos motores vibrantes que incorpora el sentido del tacto a tus juegos. Un mando que te hará sentir toda la emoción del juego de coches más real de la historia: Gran Turismo. Que te hará vibrar con los nuevos lanzamientos de PlayStation. Y que además, en su modo digital es compatible con todos los demás juegos. Dual Shock de PlayStation. Para echarse a temblar.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**





Creature Workshop, el taller de Jim Henson, fue el encargado de diseñar el personaje de Rascal. La verdad es que el muchacho no tiene un gran carisma, y encima controlar sus movimientos es tarea de titanes. Date un paseo con el pad analógico y no tardarás en comprobar que el digital es mucho más apropiado. Lástima.

Rascal

Rascal aparece por fin en escena de la mano de Psygnosis. ¿Llegaremos a apreciarlo con sus virtudes y defectos?



Como prometiera Psygnosis, *Rascal* es una magistral exhibición técnica que ilustra tanto la potencia gráfica real de PlayStation como la eventual. Si exceptuamos quizás *Mario 64*, nunca hasta ahora se había incorporado un plataformas en 3-D a una consola doméstica con tanta elegancia.

Tampoco es de extrañar si se tiene en cuenta el pedigrí de los creadores de *Rascal*, Travellers Tales, artífices de títulos de impresionante calidad gráfica. Por desgracia, buenos gráficos y jugabilidad no tienen por qué ir de la mano. Cualquier parte de este juego parece una mini aventura en la que te encuentras admirando los gráficos, los efectos de luz, los reflejos, y el mapeado del escenario. Pero luego te das cuenta de que apenas puedes hacer algo más que recoger el material y largarte a inspeccionar con la música a otra parte.

Los puzzles llaman la atención por su ausencia. Lo más parecido a ellos son obstáculos facilitos, como un conjunto de plataformas inesperadas u objetos que hay que mover, nada que requiera más allá de un par de neuronas. Aparte de las llaves de colores y las recargas de chicle que tienes que recoger, no hay mucho más que acapare tu atención. Nos encontramos ante un caso similar a *Pandemonium*, pero con la salvedad de que el nuevo programa de Travellers Tales permite explorar un montón de pantallas en 3-D de indiscutible realización técnica.

La sospecha que albergamos es que *Rascal* está pensado para críos de entre 8 y 12 años. Psygnosis ha dedicado mucho tiempo a diseñar a los protagonistas, sobre todo al propio Rascal, que en definitiva no ha perdido su aspecto malévolo. De hecho, es difícil sentir nin-

Lo más parecido a los puzzles son obstáculos facilitos, como un conjunto de plataformas inesperadas, nada que requiera más allá de un par de neuronas

1


2


3

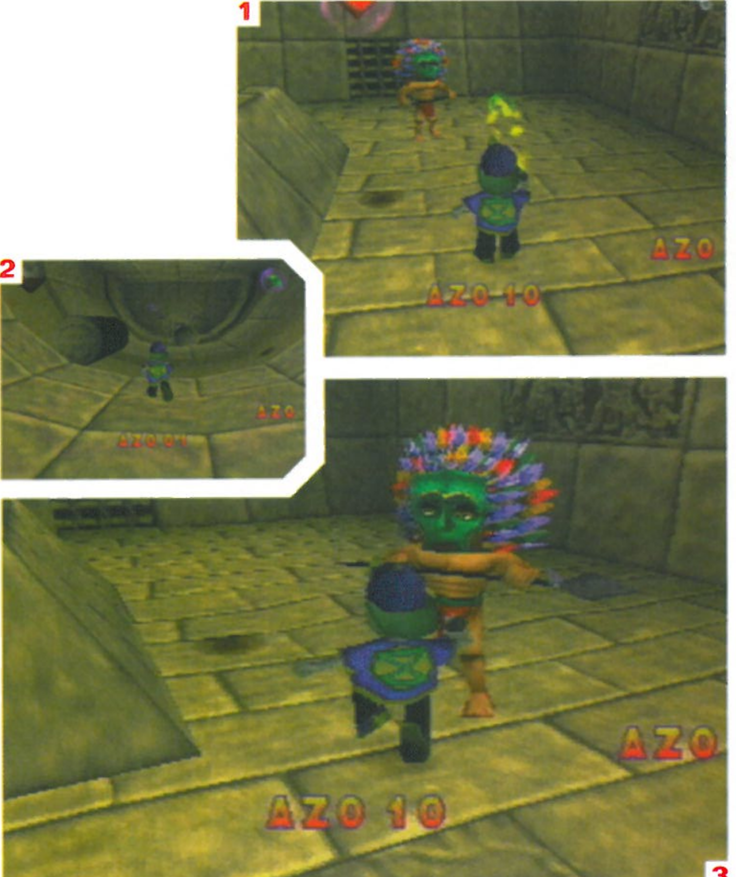

[1] Las capturas hacen justicia a lo impecable de los gráficos de *Rascal*. Aquí tienes un juego que pone a prueba la potencia gráfica de la gris de Sony. [2] Triste, porque esto afecta al departamento de jugabilidad. [3] ¡Ponte bien la gorra, niño!



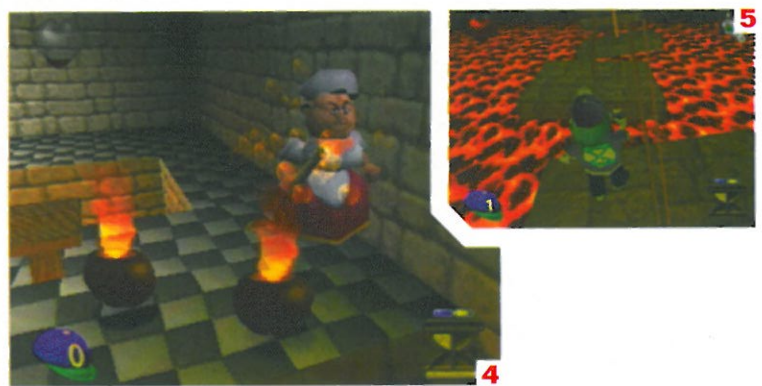




EDITOR	Psygnosis	FABRICANTE	Travellers Tales
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Plataformas en 3-D



[1] Si los desarrolladores hubiesen dedicado tanto tiempo a la jugabilidad y los controles como a los gráficos, *Rascal* podría haber sido «El Juego de plataformas» para PlayStation. [2] De acuerdo: mapeado, efectos de luz y reflejos. Pero no hay puzzles. [3] ¡Qué manera de hacer el indio! [4] No sabíamos que hubiesen utilizado a tu madre para la captura de movimientos. [5] Nos libramos de una gorda para caer en otra...



Rascal cuenta con un diseño estético envidiable, pero su contenido puede parecerte demasiado simple

guna empatía por él, lo que resulta curioso, porque buena parte del presupuesto se ha destinado a conseguir que el pequeño de la gorra resultara agradable. En cualquier caso, al margen de estas apreciaciones estéticas, es justo resaltar el excelente trabajo de diseño de los personajes.

Pero lo menos atractivo de este disco es el control que Psygnosis ha escogido para dirigir al protagonista. Una de las maravillas del pad analógico de Sony es esa sensación de realismo que transmite en el caso de los plataformas en 3-D. *Jersey Devil* (*PSM* 14) es quizá uno de los más exquisitos ejemplos que hemos tenido el placer de experimentar en este sentido; un juego agradable se torna soberbio si dispone de un control fluido. No es el caso de *Rascal*. Cuando empleamos el analógico para llevar a cabo este análisis nos encontramos con un sistema de control torpe y poco realista, tanto que tras una hora de tentativas por familiarizarnos con él terminamos desistiendo y regresamos al pad digital, que ha resultado algo menos engorroso.

Rascal es una casa incómoda con una fachada deslumbrante. Cuenta con un diseño estético envidiable, pero su contenido puede parecerte en muchos momentos demasiado simple. No sabemos si el reclamo está destinado a padres de niños de entre 8 y 12 años, pero es una verdadera lástima que un juego con semejante realización técnica pierda enteros en jugabilidad. Con varios ajustes en la profundidad del juego y más atención en los controles, *Rascal* se hubiese convertido en número uno del ránking de los plataformas actuales en 3-D.



Alternativas...

Pandemonium	9/10	
Jersey Devil	7/10	PSM 13
Crash Bandicoot 2	8/10	PSM 13
Pandemonium 2	8/10	PSM14
Croc	7/10	PSM 12
Floating Runner	6/10	







[1] Hay un buen par de guiños sobre *Gex* en el juego. [2] Con gallardía y tesón, los valientes recogemos las llaves de colores y... [3] ...eso, no hay mucho más que hacer.

VEREDICTO

GRÁFICOS	N64 ándate con ojo 9	ACCIÓN	¿Dónde estará? 4
SONIDO	Demasiado irregular 6	PRESENTACIÓN	Mona 6
ADICTIVIDAD	Limitada 5	ORIGINALIDAD	Algo tiene 7

Sin demasiados retos y un poco insípido. Su apartado técnico es deslumbrante, es una lástima que no se hayan conjugado técnica y jugabilidad.

7 sobre 10





■ EDITOR	Infogrames	■ FABRICANTE	Ocean
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Francia
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de esquí

Snow Racer 98

Ocean se suma a la moda de los deportes de invierno. Y, decimos nosotros, ¿sumo patinazo o sumo pontífice del esquí?



[1] *Snow Freeside:* o descenso de montaña a tu bola. [2] Tú y tu obsesión por el *snowboarding.* Directitos contra los pinos. Bueno, pon que sean abetos: poca diferencia notarán tus huesos. [3] ¡¡Hombre, el refugio!! Un buen chocolate con churros...



Por lo visto, la temporada de esquí se resiste a llegar a su fin. Si a la cantidad de títulos nevados que han aparecido hasta la fecha le sumamos este juego de Ocean, ya llevamos en cartera tropecientos mil, y todos en pocos meses. Las razones del fenómeno son difíciles de determinar. Ya sea por los Juegos Olímpicos de Invierno, por el filón que representa una nueva modalidad deportiva en la consola (ya no tan nueva) o por capricho de algunos desarrolladores, lo cierto es que este subgénero ve multiplicadas sus criaturas por segundos ante nuestros atónitos ojos.

Si *Nagano* ha resultado un simulador puro y duro no demasiado conseguido y la secuela de *Cool Boarders* se ha centrado más en el espectáculo y la velocidad, precisaba el escaparate un juego que reuniera ambas tentativas. Aquí es donde aparece *Snow Racer.* ¿Cuál ha sido la fórmula escogida? Las modalidades olímpicas más veloces (no rotundo a las menos interesantes y adictivas), más opciones de juego (rapidez y diversión convertidas en el pan nuestro de cada día) y selección de personajes y modelos de esquí y *snow.*

Snow Racer 98 te lleva a participar en tres modalidades de juego distintas. El esquí ofrece las tradicionales pruebas olímpicas, eslálom y combinada, todas de un realismo óptimo. Y, hermoso detalle, su avanzado sistema de señalización te ayudará a anticipar tus movimientos. El *Snow Freeside* es la modalidad más libre: velocidad, rampas y piruetas en abundancia. El modo *Alpine* te hará calzar de nuevo la tabla de *snow,* pero en esta ocasión deberás superar diferentes modalidades olímpicas. La diferencia con el esquí radica en su libertad y espectacularidad. En cada una de estas opciones puedes participar con un amigo o vértelas con la máquina, dispondrás de varios esquiadores y de varias clases de planchas deslizantes, todas reales, para escoger.



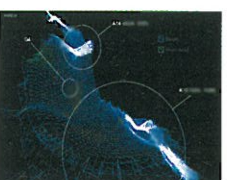
***Snow Racer* permite jugar en gran variedad de modos de carrera, lo que lo convierte en un juego atractivo y que promete horas y horas de juego.** A esto hemos de sumar su velocidad y su excelente facilidad de manejo... Y ahora llega el sempiterno «pero». En este caso, el apartado gráfico.

El diseño de los pobres esquiadores no es tan estilizado como sería de esperar. Y la generación de polígonos de los escenarios es cualquier cosa excepto fluida. De hecho, aparecerán ante tus narices sin ninguna sutileza, lo que es una auténtica pena: en un juego en que la velocidad es el máximo aliciente, es molesto que la acción sea más rápida que la formación de las imágenes.

Snow Racer 98 no deja de ser un título competente, pero podría haber sido brillante. Al menos, ofrece estímulos que permiten soñar en futuras y excelentes entregas.









Alternativas...

Cool Boarders 2	8/10	PSM14
Cool Boarders	6/10	PSM4



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Poca trabajados 5	■ ACCIÓN	Bastante veloz 7
■ SONIDO	Correcto 6	■ PRESENTACIÓN	Imágenes de vídeo 5
■ ADICTIVIDAD	Mucha 8	■ ORIGINALIDAD	Un buen cóctel 7

En diversión, velocidad y opciones cumple más que bien con su cometido. El apartado gráfico es brusco y carece de fluidez. A ver si el invierno que viene...







■ EDITOR	Infogrames	■ FABRICANTE	Ocean
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Francia
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Batiburrillo plataformero

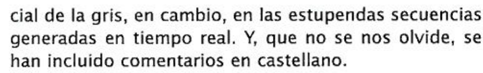
Lucky Luke

Lucky Luke, el vaquero PSX, jinetea a todo trapo sobre su jaca paca particular. A ver, todos juntos: «I'm a poor lonesome cowbooooy...»

[1] ¿Dónde se han metido los indios? [2] Gary Cooper estudió a fondo esta postura para interpretar su papel en la película *Solo ante el peligro*. Se llevó un Oscar. [3] Nuestro prota, desmontando por la izquierda, como toca.







Tras su éxito en los 8 y 16 bits de Gameboy y SNES, desmonta en nuestra 32 uno de los personajes de cómic más conocidos del universo (bueno, por lo menos del universo europeo). Y, como sucedió con las conversiones anteriores, Infogrames es la responsable de ello.

La fórmula de la versión PlayStation no es muy distinta de la que emplearon sus antecesoras, pero mientras aquellas se limitaban a las plataformas en su estado más puro, el hombre «más rápido que su sombra» se presenta en esta ocasión con la tira de emociones nuevas.

La aventura transcurre a lo largo de 14 escenarios coloridos como ninguno; atravesar todo tipo de poblados, perseguir un tren a toda máquina, montar en una vagoneta a lo Indiana Jones, cortar troncos a la manera de *Track & Field,* dejarse caer por un *shoot 'em up...* y así, hasta catorce. Pero aún hay más: varias pantallas de bonus en las que conseguir pasta para comprar vidas o passwords. Tu objetivo, por supuesto, consiste en atrapar a los malvados hermanos Dalton, pero en las eclécticas pantallas de *Lucky Luke* te toparás también con tu fiel Jolly Jumper, Rantaplan y demás fauna. Los artistas gráficos han trabajado duro en este aspecto del juego. Los personajes están compuestos por polígonos, y en algunos se han empleado hasta 500, nada menos.

Lucky Luke tiene una pinta más que decente, pero lo cierto es que, en muchas de las pantallas, creerás encontrarte ante un juego de 16 bits (muy bien hecho, eso sí). Los escenarios no son otra cosa que localizaciones en 2-D, así que olvídate de inspeccionar a fondo hasta el último rincón. Si no fuese por el tamaño de algunos enemigos, algún que otro movimiento de cámara y, sobre todo, por el excelente apartado sonoro, echarías continuas ojeadas a tu consola para asegurarte de que sigue siendo una PlayStation. Apreciarás el potencial de la gris, en cambio, en las estupendas secuencias generadas en tiempo real. Y, que no se nos olvide, se han incluido comentarios en castellano.

¿Qué podemos decir? *Lucky Luke* no parece un trabajo definitivo. Su aspecto anticuado —que no malo— no juega demasiado a su favor. Es probable que los creadores hayan pretendido dotar al juego de una imagen retro, cosa que, al fin y al cabo, no es sino mantenerse fiel al cómic original. Sin embargo, en *PSM* creemos que deberían haberse arriesgado con la inclusión de innovaciones. Por supuesto, se agradecen la cantidad y diversidad de sus fases, lo divertidas que llegan a ser, su longitud y su equilibrada curva de dificultad. *Lucky Luke* es un título entretenido y bien ambientado. Quizá no consiga hacer historia, pero pese a todo se trata de un juego notable.

Alternativas...



No hay juegos que conjuren tantos elementos como éste.





[1] No se puede beber tranquilo. [2] Los Dalton, fichados.

VEREDICTO



■ GRÁFICOS	Buenos pero retros 7	■ ACCIÓN	La que quieras 7
■ SONIDO	En castellano 8	■ PRESENTACIÓN	Dibujos animados 7
■ ADICTIVIDAD	Pasable 6	■ ORIGINALIDAD	A veces 6

***Lucky Luke* es un juego divertido de bonita factura. Con un entorno puesto al día estaríamos ante todo un triunfo. Aun así, es un juego recomendable.**

7 sobre 10

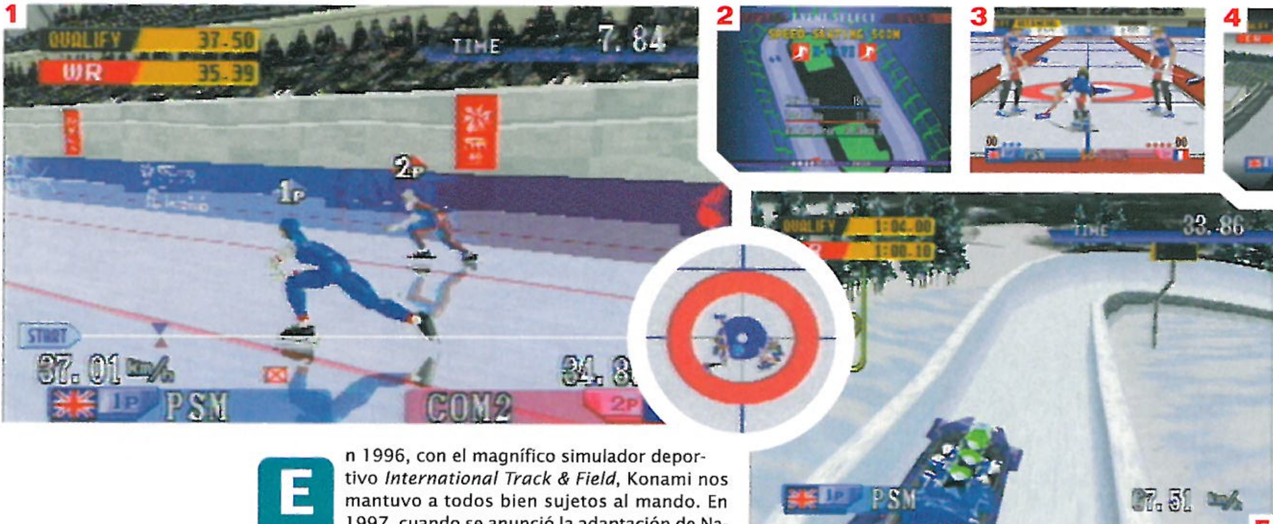




■ EDITOR	Konami	■ FABRICANTE	Konami
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	9.490 pesetas	■ GÉNERO	Simulación deportiva

Nagano Winter Olympics

Permítenos que reciclemos para este análisis aquel antiguo verso del buen Shakespeare. «Éste es el invierno de nuestro descontento...»



[1] El patinaje de velocidad no está mal, pero algunos preferirán las pruebas de *IT&F*. [2] Cada prueba comienza con una pantalla parecida. [3] La prueba de curling es la mejor del juego. [4] El salto de esquí, un difícil ejercicio, palabra. [5] El bobsleigh, por el contrario, es una de las pruebas más fáciles.

En 1996, con el magnífico simulador deportivo *International Track & Field*, Konami nos mantuvo a todos bien sujetos al mando. En 1997, cuando se anunció la adaptación de Nagano, todos esperábamos terminar enganchados a los controles con compulsiva veneración. Por desgracia, el resultado no ha sido tan espectacular como creíamos.

Konami se ha esforzado mucho en dar réplica a *IT&F*. En *NWO* hay dos opciones de juego: *Olympic*, en la que te enfrentas a la competición completa, y *Challenge*, que te permite practicar deportes específicos. El MultiTap abre las puertas a una opción para cuatro jugadores. Sin embargo, al margen de estas semejanzas esquemáticas entre una y otra versión, el resto del título en análisis no posee tan logrado desenlace.

El error más importante es que la mayor parte de las pruebas (trece) son casi idénticas. *Alpine Slalom, Giant Slalom, Snow Boarding* y *Alpin Super-G*, por ejemplo, son variaciones sobre el mismo tema: un descenso con esquís, en el que hay que usar los botones izquierdo y derecho para guiar el recorrido y la X para cambiar de dirección con brusquedad. La cosa no estaría tan mal si la realización fuera impecable, lo que no es el caso. Los gráficos saltan y se bloquean sin piedad, el ritmo es lento hasta el agotamiento y la acción misma de esquiar resulta muy poco convincente. Se supone que el esquí es un deporte elegante, pero en *Nagano* tu deportista se arrastra por pantalla como un novato en la pista de iniciación.

Las cuatro pruebas de *Speed Skating* y *Short Course Skating* también resultan fallidas. Aquí los jugadores compiten entre sí en una carrera pulsando círculo y cuadrado en rápida sucesión, y es en las curvas cuando demuestran su habilidad táctica. La primera vez es divertido, pero si hay que repetirlo en tres pruebas más que sólo presentan cambios mínimos, terminas por aburrirte. **Las pruebas de bobsleigh y de luge, en las que el jugador debe recorrer a una velocidad increíble unos circuitos bastante estrechos, son más de lo mismo.** En cuanto a táctica, son casi iguales entre sí.



Por supuesto, se agradecen varias de las innovaciones. Los saltos de esquí son tan espinosos como el lanzamiento de martillo en *Track & Field*, y los saltos libres, que te obligan a poner en práctica trucos en el aire mediante secuencias de botones, representa al menos una interfaz interesante y difícil. Pero lo mejor de todo es la prueba de curling, una curiosa disciplina de los juegos auténticos que ya los espectadores siguieron con atención. El juego ha conseguido capturar toda la complejidad de esta especie de boliche sobre hielo, y te aseguramos que eso de lanzar «piedras» para luego barrer como un loco delante de ellas resulta una experiencia la mar de rara y adictiva.

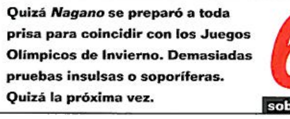
En resumen, *Nagano Winter Olympics* se merece las mismas críticas que cosechó la verdadera competición de Nagano: hay demasiados deportes muy parecidos entre sí, que no consiguen enganchar a la audiencia. Algunos momentos rescatan el genio de Konami, y la opción para cuatro jugadores consigue inspirar una pizca de apasionamiento deportivo, pero la simpleza de los gráficos y las características de la acción, que suele ser repetitiva y distante, acaban por decepcionar al más pintado. No es que *Nagano* nos deje fríos por completo, pero tampoco constituye el reconstituyente ponche invernal que todos ansiábamos.

Alternativas...



Cool Boarders 2	8/10	PSM14
International Track & Field	8/10	PSM8
Olympic Games	5/10	PSM9





VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Claros, pero sin interés 6	■ ACCIÓN	Podría ser mejor 4
■ SONIDO	En una palabra: melodioso 6	■ PRESENTACIÓN	Buena 7
■ ADICTIVIDAD	Sosa 5	■ ORIGINALIDAD	Alguna prueba 7

Quizá *Nagano* se preparó a toda prisa para coincidir con los Juegos Olímpicos de Invierno. Demasiadas pruebas insulsas o soporíferas. Quizá la próxima vez.

6 sobre 10



FiMES '98

2º Festival Internacional de Música & Electrónica de Sevilla

SABADO 23 DE MAYO

AUDITORIO DE SEVILLA - ISLA DE LA CARTUJA

MÁS DE 60 ARTISTAS Y DJ'S - 6 ACTUACIONES EN DIRECTO - 4 AREAS MUSICALES
CHILLOUT AJOBLANCO - CONCURSO DE TRACKER Y REBIRTH - CONCURSO DE JUEGOS PlayStation
PRESENTACIÓN DE SATISFAXION "SECOND VOLUME" - EXHIBICIÓN DE GRAFFITIS
EXHIBICIÓN DE SKATE (MINIRAMP) - CONEXIONES Y RETRANSMISION VIA INTERNET
TETERIA INTERNACIONAL - TEATRO INTERACTIVO..............

PUNTOS DE VENTA E INFORMACION

INFO LINE: 95-2577138

LIVE ACTS:
ANALOGIC EMOTION (MOVIEDISCO - BCN)
BELL TRANZ (GRANADA)
ELECTRODRUMMER (SEVILLA)
HIDDEN FACE (SEVILLA)

MARUSHA (JACKFRUIT - ALEMANIA)
MEAT KATIE (KING SIZE RCDS - UK)
JORDY SLATE (SATISFAXION - MALAGA)
O. MULERO (MADRID)
F. VOLUMEN (SATISFAXION - MALAGA)
J.L MAGOYA (MIDDAY - MADRID)
FRED TASSY CALM (CYBERIAN - BCN)
CHEMA (JAZZIN CLUB - MADRID)
DJ MAN (S.U.R. - SEVILLA)
DJ WALLY (SATISFAXION - MALAGA)
JUANPE (CARA B - GRANADA)
JUAN MORA (ENERGIA - GRANADA)

DANY (S.U.R. - SEVILLA)
DJ KILLER (SATISFAXION - MALAGA)
DR EMP (COOL - MALAGA)
ANGEL (MIDDAY - MADRID)
H.S.L. (MAD HOUSE - MADRID)
CARLOS (MORGAN - GRANADA)
JASON (SATISFAXION - MALAGA)
TROLL (DESTINY - MALAGA)
RUPE (TOTEM TANZ - SEVILLA)
FLY FLUS (MARBELLA)
ANGEL MOLINA (MINIFUNK - BCN)
JAVI (UNION RCDS - SEVILLA)

VIDEO JOCKEYS:
KARLITOS VJ Y NEXUS IX

PRECIO DE ENTRADA:
3500 PTS (ANTICIPADO)
4000 PTS (EN PUERTA)

SE PROHIBE LA ENTRADA A MENORES DE 16 AÑOS

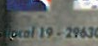
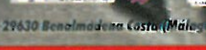
PATROCINAN: / COLABORAN:











European Events. Avd. de Mijas, local 19 - 29630 Benalmádena Costa (Málaga) Tlf y Fax: 95-2577138. E-mail: satisfaxion@vnet.es



ÁREA PlayStation

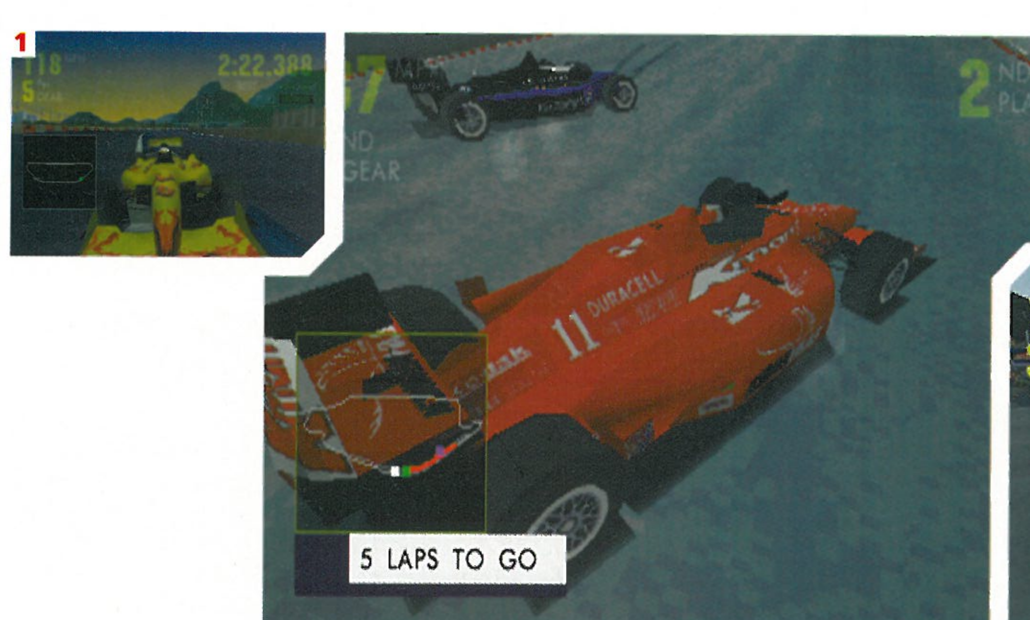


LOS ASISTENTES A FiMES '98 PODRÁN JUGAR GRATUITAMENTE CON MÁS DE 20 CONSOLAS PLAYSTATION EQUIPADAS CON LOS MEJORES JUEGOS DEL MERCADO.
SE PRESENTARÁ EL NUEVO JUEGO SACADO POR PlayStation LLAMADO "GRAN TURISMO", QUE CONSISTE EN CARRERAS DE COCHES DE USO ACTUAL EN EL MERCADO, TALES COMO: MITSUBISHI, HONDA, NISSAN, TOYOTA, ETC.
CON ESTE JUEGO SE LLEVARÁ A CAVO UN CONCURSO POR PAREJAS.

BASES DEL CONCURSO:
* INSCRIPCIÓN EN EL PROPIO AUDITORIO ANTES LAS 12 DE LA NOCHE DEL SÁBADO 23 DE MAYO.
* LAS CARRERAS SE HARÁN DE 2 EN 2 JUGADORES, DE LAS QUE EL GANADOR PASARÁ A LA SIGUIENTE RONDA.
* LAS RONDAS CLASIFICATORIAS SE HARÁN EN LAS CONSOLAS, SIENDO LAS ÚLTIMAS RONDAS EN LA PANTALLA GIGANTE.
* SORTEO DE HORARIOS A LA 12:30 DE LA MADRUGADA.
* COMIENZO DEL CONCURSO A LA 1 DE LA MADRUGADA.
* ENTREGA DE PREMIOS PLAYSTATION.







[1, 2] Unos primeros planos de los vehículos de *Newman Haas Racing* y adviertes sus orígenes: directos del motor de *F1* y *F1 '97*. [3] Lo mismo puede decirse de su impresionante combinación de velocidad y suavidad.

Newman Haas Racing

No contento con ser estrella de cine, Paul Newman comercializa su propia salsa para ensaladas y se hace con su propio equipo de carreras. Psygnosis lo aliña para PlayStation...







[1, 2] Puedes manipular toda la información en pantalla, incluido el mapa del circuito, para adecuarla a tus gustos. [3] La perspectiva desde la cabina muestra un panel digital de mandos muy completo y realista.

Una de las ventajas de ser una estrella de Hollywood es que, si te gusta algo, te lo compras. A Paul Newman le gustan los coches rápidos, tanto que en 1983 se asoció con el empresario de carreras Carl Haas para montar su propio equipo de carreras Indy.

Desde entonces, el Newman/Haas Racing ha sido uno de los equipos de más éxito en la historia Indy. Se ha clasificado entre los ocho primeros un total de 21 veces y ha ganado la copa PPG en tres ocasiones. Si te suena el nombre de Nigel Mansell, te diremos que, cuando abandonó en 1993 la Fórmula Uno y se pasó a la categoría Indy —convirtiéndose en el primer piloto que ostentaba a la vez los títulos de Fórmula Uno y de IndyCar—, la escudería para la que corrió fue la de Newman/Haas.

Todos estos detalles hacen de Newman/Haas la elección perfecta para solicitar la licencia para un videojuego. Los sagaces ejecutivos de Psygnosis cayeron en la cuenta de que, en lugar de empezar desde cero, el juego podía basarse en el acreditado motor de sus *F1* y *F1 '97*. Así que pusieron a trabajar al equipo de Bizarre Creations —responsable de ambos títulos *F1*— mano a mano con Studio 33 para adaptar el código ya existente. El resultado es el primer simulador de carreras Indy que pisa la gris de Sony y otro gran juego de carreras salido de la factoría Psygnosis.

Todos los mundiales, 11 circuitos reales más cuatro «de fantasía», 16 famosos conductores con sus equipos y versiones de sus coches...

Newman Haas Racing ofrece todos los mundiales PPG de carreras Indy. Incluye 11 circuitos Indy de licencia pertenecientes a Estados Unidos, Australia, Canadá y Brasil, así como cuatro «circuitos de fantasía»; aparecen







NEGCON COMPATIBLE

■ EDITOR	**Psygnosis**	■ FABRICANTE	**Studio 33**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ PRECIO	**7.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Simulador de carreras**

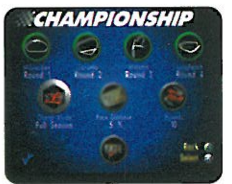
[1] Los pequeños detalles, como esas chispas, son los que elevan a *Newman Haas Racing* de bueno a genial. [2] Bueno, siempre puedes pasar el rato provocando accidentes espectaculares. [3, 4] La perspectiva posterior estilo *F1* es muy útil para controlar la carrera y bloquear el paso a cualquier adversario ambicioso. [5] Vaya. Al menos, las nubes de humo son majas...

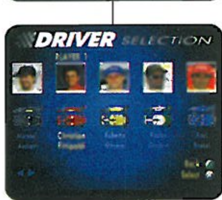














16 de los conductores de Indy más famosos con sus equipos y versiones de sus coches diseñadas con auténtica precisión.

Newman Haas posee multitud de opciones. Hay tres modos de juego, para un jugador o para dos mediante pantalla partida: una opción *Single Race* en el circuito que elijas y una temporada de *Championship* donde corres en todos los circuitos que has descubierto, y también cuentas con la opción *Challenge*. Este modo proporciona una serie de carreras de dificultad progresiva en las que debes conseguir cierta cantidad de puntos para avanzar a la siguiente.

Tanto en el modo de *Single Race* como en el de *Championship*, dispones de un tiempo ilimitado para realizar entrenamientos: puedes aprenderte el circuito, poner a punto tu coche para la siguiente carrera y definir órdenes para el personal de los boxes. **Cuando te ves con ganas, pasas a la clasificación, en la que dispones de un máximo de 12 vueltas para establecer tu posición en la parrilla.** Y luego empieza la carrera en serio.

En juego, las raíces de *Newman Haas Racing* son reconocibles de inmediato al ojo de cualquier aficionado PlayStation. Se basa en una combinación de elementos extraídos de los motores de juego de *F1* y *F1 '97*, y en términos técnicos y de jugabilidad está a medio camino entre los dos. Desde un punto de vista gráfico, el juego está muy bien acabado. Todo se muestra en un suntuoso modo de alta resolución (512 x 256) y discurre a la impresionante velocidad de 30 imágenes por segundo. Todos los coches se han diseñado de forma precisa, e incluyen hasta el logotipo del patrocinador en las carrocerías. Los circuitos son también detallados y exactos, y si eres un aficionado a las carreras Indy, los reconocerás al instante.

Pero, además de los elementos de *F1* y *F1 '97*, el juego presenta otras novedades. En primer lugar, la «perspectiva de colisión». Cada vez que tu coche choca con el de otro competidor, el punto de vista cambia a un ángulo de zoom exterior que permite contemplar el tropezón desde atrás y en un plano superior, para que puedas ver exactamente qué ha sucedido y dónde han acabado los coches involucrados. Es una buena idea, aunque se necesita bastante tiempo para acostumbrarse al repentino cambio de enfoque.

También ha aumentado la duración de las paradas en los boxes. Cuando entras en el carril de boxes, el coche se somete al control del ordenador, y tienes unos segundos para decidir lo que se hará con él. Cuando detienes el coche, el juego muestra a tu personal de boxes hormigueando a tu alrededor mientras un cronómetro indica el tiempo que están empleando. Al final de cada carrera existe una opción de repetición completa y muy espectacular que permite contemplar toda la carrera desde varios ángulos de cámara.





[1] Otro ejemplo de la atención prestada a los detalles. [2] La «perspectiva de colisión»: cuando chocas contra otro coche, la cámara se aleja hacia atrás para que veas lo que ha sucedido.



Newman Haas Racing





Su amplia variedad de escenarios y estilos de circuito —cerrados, de carretera y pistas de competición— contribuyen a mantener el interés por *Newman Haas*. Necesitas un estilo de conducción distinta si estás por la labor de ganar.

Los puntos fuertes del juego son su manejo y las sensaciones que transmite, gracias a Michael Andretti y Christian Fittipaldi

En cuanto al sonido, *Newman Haas* no está doblado al castellano. Los comentarios corren a cargo de locutores estadounidenses, lo que nos parece muy bien, pero nos importa más bien poco. Los sonidos de motor, copiados del emitido por auténticos coches de carreras Indy, son muy efectivos y crean un ambiente de carrera perfecto. Pero, por desgracia, algunos de los efectos son un pelín mediocres, sobre todo el estallido de colisión, que resulta muy decepcionante.

Si analizamos la conducción que ofrece el juego, hay que decir que *Newman Haas* consigue un equilibrio bastante bueno entre realismo y jugabilidad. No tiene la calidad arcade que puede proporcionar el modo arcade de *F1 '97*, pero cuando se seleccionan todas las opciones, el resultado tampoco dista tanto del que se obtiene con el modo campeonato de dicho juego. Con la mayoría de las opciones realistas desactivadas, *Newman Haas* se deja conducir bastante bien y su sistema de daños es fácil de manejar. Incluso con el parámetro *Maximum* accionado, resistirás un buen rato hasta que tus alerones empiecen a caer a pedazos y, por mucho que lo intentes, un siniestro total es casi imposible (no podemos decir lo mismo de tus competidores, a los que puedes sacar del circuito en cualquier momento).

Los puntos fuertes del juego son su manejo y las sensaciones que transmite, sin duda gracias a la colaboración de Michael Andretti y Christian Fittipaldi. A primera vista, los coches de carreras Indy pueden parecer similares a sus hermanos de Fórmula Uno, pero son criaturas bastante diferentes. En las carreras Indy lo que cuenta por encima de todo es la velocidad, y tanto los coches como los circuitos están diseñados teniendo en cuenta esta premisa. Incluso los circuitos urbanos y los de carretera tienden a ser muy rápidos y cuentan con al menos una recta inacabable, y todos los coches tienen una sexta marcha muy «larga» (la activas a los 190 km/h y la mantienes hasta los 320 km/h o más). Además, comparados con los coches de F1, los bólidos de Indy tienen muy poca estabilidad, lo que hace muy difícil controlarlos cuando circulan a baja velocidad. *Newman Haas Racing* consigue conjugar todos los elementos de forma acertada, y cualquier jugador experimentado de *F1 '97* que crea que este título está tirado se va a llevar una gran sorpresa. Conducir estos vehículos requiere un estilo y una técnica diferentes a los de F1.

Desde luego, siempre se puede discutir si PlayStation necesita otro juego de carreras, incluso uno tan profesional y bien diseñado como éste. Y, claro, el interés que te suscite dependerá en gran parte de lo que te atraigan las carreras Indy. Sin embargo, es indudable que estamos ante otro juego de carreras de primerísima categoría salido de la factoría Psygnosis y que, como mínimo, explora un estilo de carreras desconocido hasta ahora en PlayStation. No creemos que vaya a superar a *F1 '97*, pero sí estamos convencidos de que se trata de un gran juego de carreras que resiste sin problemas cualquier comparación.





El modo de pantalla partida para dos jugadores es muy divertido: es aquí donde se aprecia la combinación entre arcade y realismo de *Newman Haas Racing*.

Alternativas...

F1 '97	9/10	PSM 11
V-Rally	9/10	PSM 9
TOCA Touring Car	9/10	PSM 13





VEREDICTO

GRÁFICOS	Resolución y velocidad altas 8	ACCIÓN	Frenética 8
SONIDO	Buenos efectos 7	PRESENTACIÓN	Sencilla y rápida 8
ADICTIVIDAD	Tú dirás 9	ORIGINALIDAD	Indy en lugar de F1 7

***Newman Haas Racing* es una gran adaptación Indy de los vehículos F1 de Psygnosis, y consigue un admirable equilibrio entre realismo y jugabilidad.**





NO PUEDES ESCAPAR A TU DESTINO

Gracias por haber elegido Final Fantasy VII como Mejor Juego del Año.

SQUARESOFT®

3 CD CON LA AVENTURA
MÁS COMPLEJA Y EMOCIONANTE
DE LA HISTORIA DE LAS CONSOLAS.
EL JUEGO MÁS VENDIDO DEL MUNDO,
TRADUCIDO AL ESPAÑOL.
EXCLUSIVO PARA PLAYSTATION.



Mejor Juego del Año por los lectores de Hobby Consolas
y los oyentes de Game 40.

www.playstation-europe.com



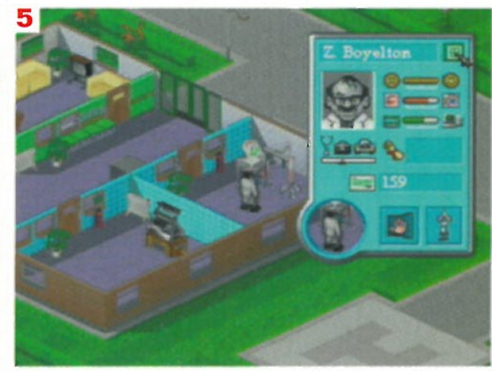












[1] En la pantalla del mapa podrás comprar nuevos edificios. [2] A medida que diagnostiques enfermedades nuevas necesitarás equipamiento médico más avanzado. [3] ¡Qué difícil es ganar dinero en la vida! [4] La pantalla de planificación te deja automatizar ciertas cosas. [5] Puedes obtener información detallada de toda tu plantilla.

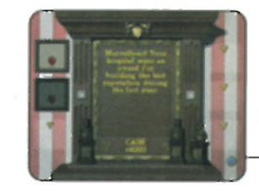
Theme Hospital

Ahora, gracias a Electronic Arts y Bullfrog, puedes dirigir tu propia sala de emergencias. O intentarlo, por lo menos...



[1, 2] A medida que el juego avanza tu gente investiga más y más sobre equipamiento. [3] Esto significa que necesitarás más espacio para habilitar nuevas salas.

Theme Hospital es el segundo título de una serie de Bullfrog Designer que se inauguró con *Theme Park*. Como su predecesor, *TH* es un juego de estrategia y dirección inspirado en el clásico *Sim City* y en *Populous*, un título de la propia Bullfrog. Pero mientras *TP* permitía diseñar, construir y dirigir un parque de atracciones, *TH* te deja a cargo de... bueno, ya te lo puedes figurar. Si eres una persona impresionable y no estás familiarizado con el estilo de Bullfrog puede que tengas tus reservas acerca de un título que juega con un tema como la asistencia sanitaria. No temas: hay mucho de sátira en este título, pero *Theme Hospital* no se toma en serio ni sus propios *sprites*, no es más que un divertimento.



Tu objetivo es abrirte paso en el difícil mundo de la gestión clínica hasta convertirte en un experto en este campo. A partir de ese momento ya puedes retirarte a dividir tu valioso tiempo entre la consulta privada y tu islita en las Bahamas.

Pero antes de que te tumbes en la hamaca a broncearte en tu paraíso tropical, tendrás de demostrar tus dotes directivas fundando y sacando adelante hospitales rentables. No estaría de más que curases más pacientes de los que se te mueren. Deberás diseñar, construir y dirigir una serie de hospitales por todo el país. **Tendrás que superar los objetivos marcados en cada emplazamiento** para que te promocionen a un puesto de más responsabilidad en otro hospital.



Al inicio de cada nivel tu nuevo hospital no es más que un simple edificio vacío. Tu primer trabajo consistirá en diseñar y habilitar varias salas para atender a tus pacientes: cada enfermedad requiere un conjunto de habitaciones específicas para que puedas diagnosticar y curar a los pacientes. Al principio sólo habrás de lidiar con dolencias sencillas, como resfriados fuera de lo común, y la opción entre salas estará bastante limitada. A medida que avanzas por los niveles, aumenta el campo de acción y el juego se vuelve más complejo.



Donde *Theme Hospital* consigue puntuación máxima es en su imaginación y en el duro trabajo de diseño. Es un título inteligente...







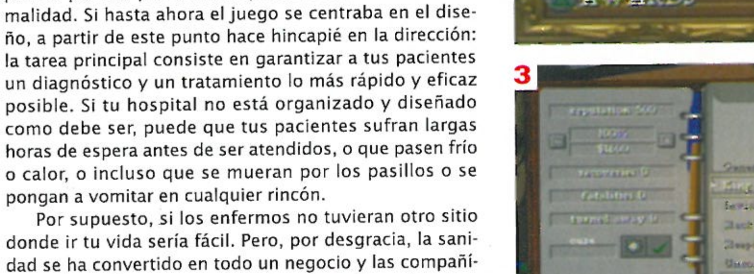
EDITOR	**Electronic Arts**	FABRICANTE	**Bullfrog/Krysalis**
DISPONIBLE	**Sí**	ORIGEN	**Gran Bretaña**
PRECIO	**7.990 pesetas**	GÉNERO	**Simulación clínica**



[1] Disfrutarás de un período tranquilo muy de vez en cuando. Date un respiro. [2] La comparativa anual entre las diversas empresas clínicas. [3] Esta pantalla muestra todas las enfermedades que has encontrado. [4] Se otorgan premios al rendimiento excepcional.



Cuando hayas organizado las primeras salas, tendrás que contratar a la plantilla, y ya podrás abrir el hospital al público procurando que todo funcione con normalidad. Si hasta ahora el juego se centraba en el diseño, a partir de este punto hace hincapié en la dirección: la tarea principal consiste en garantizar a tus pacientes un diagnóstico y un tratamiento lo más rápido y eficaz posible. Si tu hospital no está organizado y diseñado como debe ser, puede que tus pacientes sufran largas horas de espera antes de ser atendidos, o que pasen frío o calor, o incluso que se mueran por los pasillos o se pongan a vomitar en cualquier rincón.





Por supuesto, si los enfermos no tuvieran otro sitio donde ir tu vida sería fácil. Pero, por desgracia, la sanidad se ha convertido en todo un negocio y las compañías rivales sitúan sus centros en tu misma área, de manera que **te encontrarás compitiendo con ellos por pacientes y por su dinero.**

Theme Hospital es muy similar a *Theme Park* en cuanto a gráficos. La acción se contempla desde una perspectiva isométrica y el diseño de los dibujos es claro y colorido. La animación es simple, pero efectiva, y a menudo bastante divertida (como en una clínica en la que los enfermos sufren una dolencia que les hincha la cabeza: se les pincha, revienta y regresa a su tamaño natural). Respecto al sonido, el juego es ponderado a más no poder. Destacamos la agradable ausencia de musiquilla de fondo y una convincente selección de efectos, desde los avisos por megafonía de la recepcionista a la elocuente (y repugnante) «banda sonora» de vomitajos varios. Pero donde *Theme Hospital* consigue puntuación máxima es en su imaginación y en el duro trabajo que se ha llevado a cabo para diseñarlo. Es un título inteligente, con una jugabilidad intensa en la que la planificación te resulta increíblemente satisfactoria. Pero eso no es todo lo que te espera: a medida que progresas por los niveles topas con más y más asuntos de los que preocuparte, y el juego te implica hasta límites insospechados mientras procuras que todo funcione como una seda.

Hay que estar al tanto de mil cosas a la vez y si no tienes una mente muy despejada te desborda

Theme Hospital no está, sin embargo, exento de fallos. Este título, que se creó para PC, se diseñó, como todos los títulos de estrategia, para jugar con ratón. Por suerte, la versión para PlayStation cuenta con el de Sony. Y te recomendamos que lo utilices, porque puede ser complicadísimo controlar el juego con el joypad. Existen también ciertos problemas técnicos: en los últimos niveles, cuando la cosa ya se vuelve frenética, hay una clara ralentización de la acción. Además, los parámetros de velocidad son un poco inconsistentes: unas cosas van más rápido que otras, lo que provoca congestiones en ciertos puntos.

Theme Hospital es un título muy complejo. Hay que estar al tanto de mil cosas a la vez y si no tienes una mente muy despejada te desborda. Ahora bien, si lo que buscas es una alternativa seria en el marco de los títulos de estrategia para PlayStation, ésta es una de las mejores opciones.





[1] Es vital elegir bien las prioridades de investigación. [2] La construcción de un hospital es bastante fácil, gracias a una serie lógica de menús.



Alternativas...

Theme Park	8/10
Sim City 2000	7/10

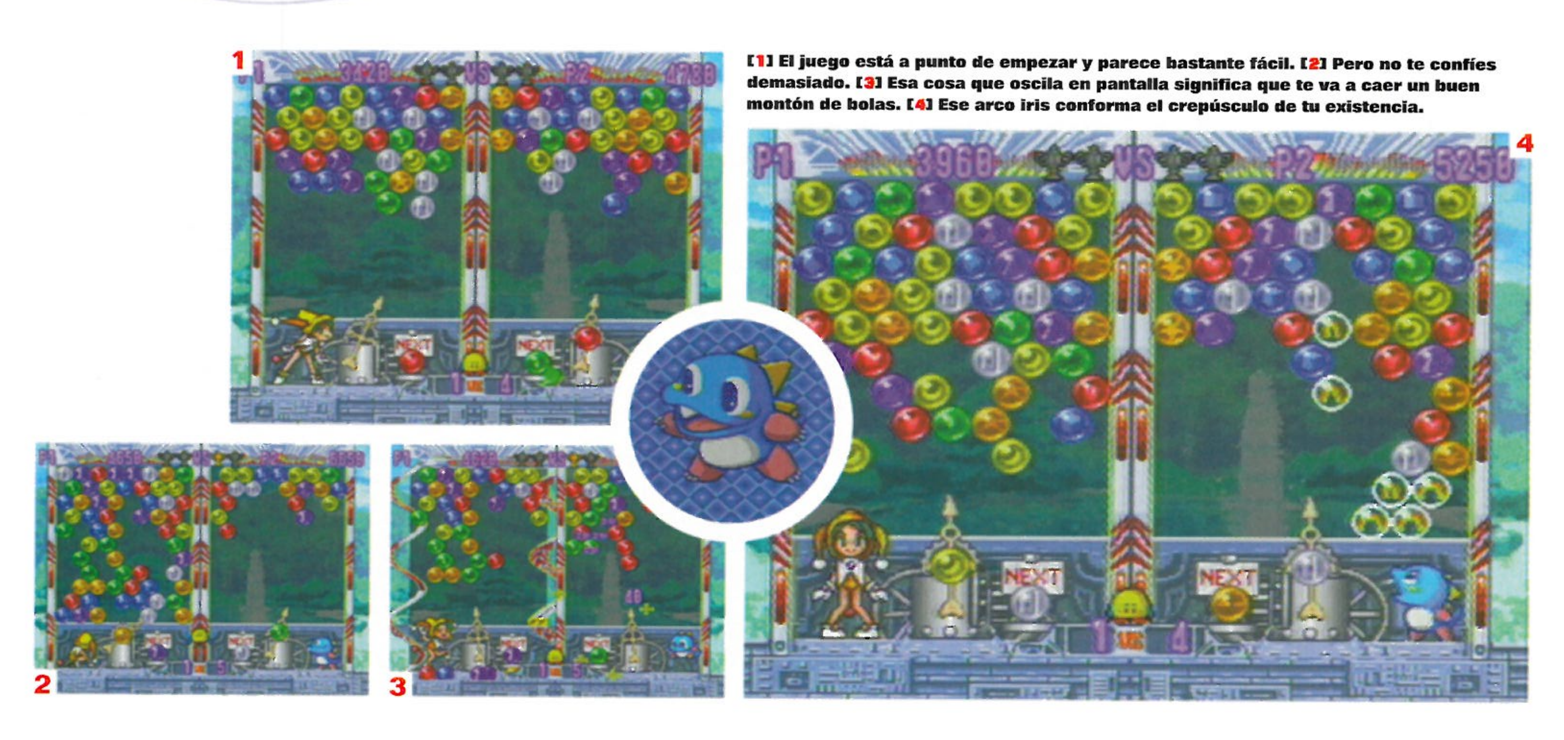
VEREDICTO

GRÁFICOS	**Sencillos y coloridos 8**	ACCIÓN	**Fascinante pero compleja 7**
SONIDO	**Escaso pero efectivo 7**	PRESENTACIÓN	**Cuidada 6**
ADICTIVIDAD	**Tremenda 8**	ORIGINALIDAD	***Sim City* en dispensario 7**

Extravagante, divertido y muy inteligente. Es un juego de estrategia convincente, aunque a veces puede resultar demasiado difícil.

8 sobre10





[1] El juego está a punto de empezar y parece bastante fácil. [2] Pero no te confíes demasiado. [3] Esa cosa que oscila en pantalla significa que te va a caer un buen montón de bolas. [4] Ese arco iris conforma el crepúsculo de tu existencia.

Bust A Move 3

Puede que tu madre jure estar hasta las narices de esas dichosas burbujitas de colores. Pero seguro que no ha probado nunca el más adictivo de los puzzles

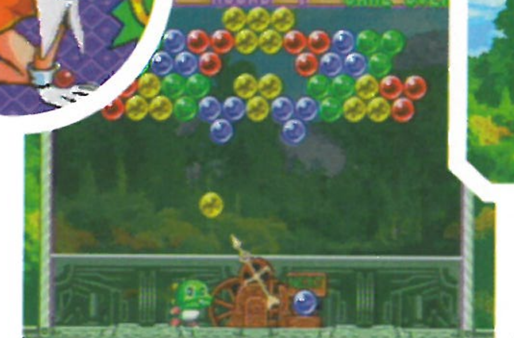
Para el espectador no iniciado, este juego es una mezcla desconcertante de niños desdentados del *anime*, dinosaurios excéntricos y el hilo musical de El Corte Inglés. Para el resto, es uno de los juegos más adictivos e irresistibles que van a desembarcar en PlayStation. Aunque, claro, es inevitable preguntarse qué demonios ha podido añadir Taito a *Bust A Move 2*.

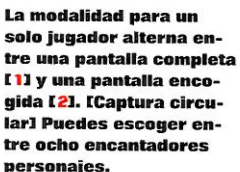
Pero antes un poco de historia. Para esas pobres almas que se lo perdieron en la anterior ocasión, éste es, en esencia, un juego de puzzles inspirado en títulos como *Tetris*, de Rusia, y *Puyo Puyo*, de Japón. **La acción consiste en controlar una polea dirigida que dispara bolas de colores contra toda una serie en la parte superior de la pantalla.** Si tres o más bolas del mismo color llegan a formar una cadena, explotan y caen de la pantalla llevando consigo cualquier otra pegada a sus talones. Quizás no te suene a difícil, pero en la modalidad para un solo jugador aparece una capa nueva de bolas cada pocos segundos. Si alcanzan la parte inferior de la pantalla, estás acabado.

Como en *Tetris* y *Puyo Puyo*, la premisa es bastante simple. Por lo menos en teoría. Los jugadores pueden planificar con antelación los movimientos gracias a una pantallita en una esquina que muestra el color de la bola que va a cargarse en la polea. Sin embargo, la formulación de estrategias básicas es sólo el principio. Cuando las cosas se ponen difíciles, *Bust A Move 3*, como sus antecesores, requiere un ni-



El juego se convierte en un vicio compulsivo, y propicia una batalla de apelaciones poco amables que pone a prueba la amistad más incondicional





La modalidad para un solo jugador alterna entre una pantalla completa [1] y una pantalla encogida [2]. [Captura circular] Puedes escoger entre ocho encantadores personajes.





■ EDITOR	**New Software Center**	■ FABRICANTE	**Taito**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Japón**
■ PRECIO	**6.990 pesetas**	■ GÉNERO	***Puzzles***

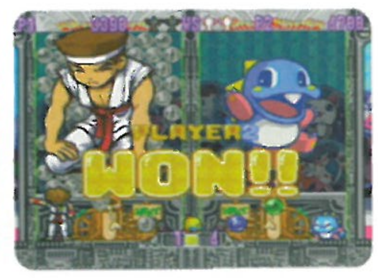
La cátedra de Bust A Move 3

Nada hay más desalentador que comenzar un juego sin la menor pista de lo que tienes entre manos. Deja que te instruyamos en tus primeros pasos hacia el nirvana de los puzzles.









Debes... Tomarte el tiempo necesario cuando empieces, sobre todo si juegas contra la máquina. Intenta planificar un movimiento o dos por adelantado y mantén un ojo puesto en la bola siguiente.

No debes... Precipitarte. Si lo haces lograrás que las bolas choquen unas con otras en cualquier sitio excepto en el que tú pretendías. Acabarás con todas tus esperanzas de victoria.

Debes... Concentrarte. Memoriza los espacios, observa la siguiente bola y, repetimos, no te precipites.

No debes... Quedarte alelado mirando lo que ocurre en la pantalla del adversario. Sería tu ruina.

No debes... Olvidarte de practicar. Los modos de juego de que dispones en *Bust A Move 3* son excelentes para desarrollar distintas habilidades. La mejor consiste en proyectar las bolas fuera de campo, pero necesitarás dominarla pronto, porque es uno de los trucos más útiles del juego.

Debes... Gritar y chillar como un poseso. Tras un análisis exhaustivo, hemos constatado que, en determinados puntos del juego, cierta libertad de lenguaje contribuye al triunfo y/o consuela en el fracaso.

vel de destreza, precisión y velocidad que nada tiene en común con su aspecto infantil y simplón.

Y por supuesto, cuenta también con la legendaria opción de pantalla partida para dos jugadores. Aquí, en lugar de la capa nueva cada pocos segundos, el jugador regala con crueldad unas cuantas bolas a su oponente cuando derriba cuatro o más de sus propias burbujas de una tirada. El juego se convierte en un vicio aterrador y compulsivo, y propicia una batalla de apelaciones poco amables que pone a prueba los límites de la amistad más incondicional. Puedes estar seguro de que un par de partiditas rápidas no son suficientes cuando encuentras un adversario de tu tamaño. Y éste, querido lector, es el auténtico placer de *Bust A Move*.

Los veteranos estarán interesados en las mejoras que incorpora *BAM3* respecto a ediciones previas. Para empezar, en lugar de los dos personajes anteriores, ahora hay ocho para escoger: cada uno posee sus propias bolas especiales (algo así como los movimientos especiales en un *beat 'em up*), que provocan mayores estragos que las convencionales cuando las lanzas a la pantalla de tu contrario.

También se ha mejorado la opción para un solo jugador. Además del Puzzle estándar (series de bolas en formación cuya dificultad va en aumento) y los modos contra la máquina, existe una nueva opción *Challenge*. Aquí completas una serie de cinco pantallas con una puntuación determinada en cada una. Los puntos se obtienen por velocidad, técnica y estrategia. El modo *Win Contest* permite escoger un personaje para retar, uno tras otro, a todos los demás: otro préstamo humorístico de los *beat 'em up*. El mejor de todos es el modo *Collection*, un conjunto descomunal de niveles diseñados para anteriores entregas que puedes jugar en el orden que quieras. Y todavía mejor: un editor de pantallas permite crear niveles propios. Un detallito genial.

Sin embargo, tan interesante como sus innovaciones es el hecho de que algunos jugadores se enfrentan a un pequeño dilema: «Nunca he jugado a *Bust A Move*. ¿Valen la pena los retoques de esta secuela o me ahorro una pasta y me compro *BAM2*, que está en Platinum?» *BAM2* funciona tan bien como *BAM3* en modo para dos jugadores. Puede que *BAM2* carezca de las mejoras de la última entrega, y puede que a los puristas les estorben las bolas especiales en un juego tan simple y adictivo. En cualquier caso, si buscas un juego de puzzles para un jugador, *Bust A Move 3* es un desafío irresistible.



[1] La escena más frustrante de tu vida: las bolas se amontonan en pantalla, el juego no te proporciona las del color que necesitas para purgarla y ¡no puedes hacer nada! [2] Este juego puede acabar con la amistad más profunda.





[1] Perfecto. No es algo que vayas a ver muy a menudo. [2] La modalidad *Challenge* permite jugar una partida con clasificaciones.

Alternativas...

Bust A Move 2	9/10	
Super Puzzle Fighter 2	9/10	PSM1
Hebereke's Popoito	8/10	

VEREDICTO

PlayStation Magazine 17

■ GRÁFICOS	**Coloridos 6**	■ ACCIÓN	**Insuperable 10**
■ SONIDO	**Melodía pegadiza 8**	■ PRESENTACIÓN	**Pulcra, pulcra 7**
■ ADICTIVIDAD	**Ni la nocilla 9**	■ ORIGINALIDAD	**Ninguna 5**

El juego para dos más adictivo de este lado de la galaxia. Pese al parecido con su antecesor, *Bust A Move 3* es un burbujeante festival. Vale la pena.

9 sobre 10





NBA Pro '98

Con un triple, salta a la cancha, machaca la bola y logra la canasta. ¿Es *NBA Pro '98* un contrincante o tan sólo un comparsa?



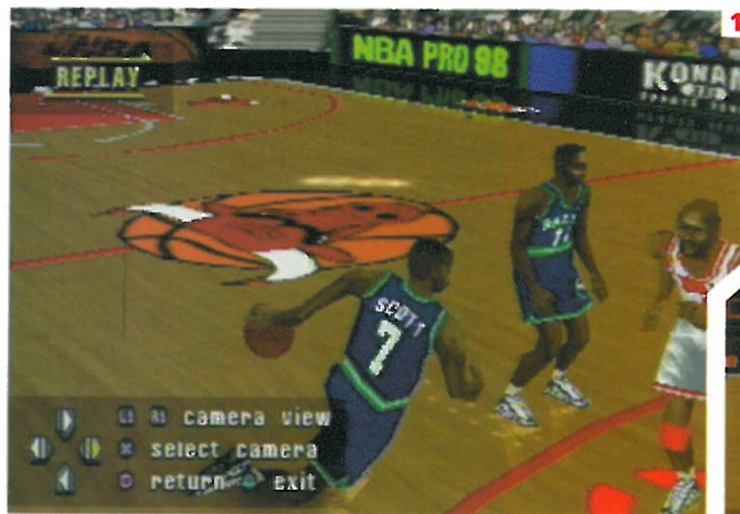
[1] Cuidado, chicos, se trata de una de esas secuencias de introducción omnipresentes. [2] Observa bien las repeticiones para estudiar la conducta del rival. [3] Las opciones defensivas funcionan a un nivel aceptable. [4] Para anular al contrario no hay nada como interceptar un pase. [5] Y, de repente, aparece este señor.



Una de las (pocas) desventajas de poseer una PlayStation es que no puedes evitar el Efecto del Juego Omnipresente. Tenemos el Juego de Carreras Omnipresente, el *Beat 'em up* Omnipresente, el Simulador Deportivo Omnipresente y hasta el Juego Omnipresente Omnipresente. En todos los casos, siempre hay uno o dos títulos que llegan a lo más alto en su género, y se mantienen en esa posición desafiando a cualquiera que ose hacerse con su cetro. De vez en cuando, uno de tantos atrevidos usurpadores es lo bastante bueno como para desbancar al cabecilla y el ciclo vuelve a empezar de nuevo. Y así una y otra vez.

Pues eso es precisamente lo que pretende hacer *NBA Pro '98*. No hay género más omnipresente que el de los simuladores de baloncesto. El líder, *Total NBA '96*, no ha conocido un rival de su temple desde que subió al podio, y de momento sigue ahí, a pesar de las protestas, el chirriar de las zapatillas, los reflejos de la cancha y los jugadores realistas de *NBA Pro '98*. Qué duda cabe que *Pro '98* es un juego de baloncesto entretenido y bastante competente, pero no lo suficiente como para destronar al rey actual.

Al igual que su antecesor, *NBA: In The Zone 2*, *Pro '98* presenta a los jugadores con un extenso abanico de opciones. De hecho hay tantas que, tras la excitación lógica que uno sufre al adquirir un juego nuevo, introducirlo en la PlayStation, esperar que la pantalla de carga cumpla su cometido y, por fin, acceder a la pantalla de opciones y pulsar los botones adecuados, lo más probable es que aca-





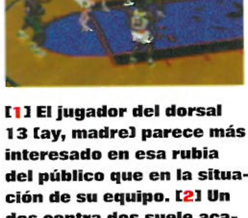
[1] Una sabia utilización de los botones triángulo y X conlleva unas entradas incisivas. [2] El salto inicial es un buen momento para comprobar la efectividad de ese desodorante que estaba de oferta.

EDITOR	Konami	FABRICANTE	Konami
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	9.494 pesetas	GÉNERO	Simulador de baloncesto

Ocho Jugadores · Multi-tap Compatible







[1] El jugador del dorsal 13 [ay, madre] parece más interesado en esa rubia del público que en la situación de su equipo. [2] Un dos contra dos suele acabar casi siempre con una canasta. [3] Si estás más de tres segundos en la botella te pitarán falta. [4] Pero si te hacen falta podrás lanzar tiros libres. [5] Elige tu enfoque preferido.

La defensa es bastante efectiva; puedes robar, bloquear e incordiar lo suficiente como para desesperar a cualquier rival

bes viendo a tu consola jugar a baloncesto ella solita. Te sentirás un poco tonto, y no podrás evitar proferir alguna iracunda exclamación del tipo «No he pagado tantas pelas por un juego para que ahora me tenga que sentir como el niño que no se sabe la tabla de multiplicar».

Cada jugador puede cambiar sus atributos, todos, desde la energía hasta el equipo para el que debe jugar. Sin embargo, el material interesante es el que se refiere al tiempo y al habilidoso manejo de los botones. Para sacar todo el jugo al mando, deberás responder con acierto a la extraordinaria sensibilidad de la posición del jugador que controlas. **Tras unas cuantas horas de práctica te verás capacitado para ejecutar sin problemas espectaculares mates, entradas hasta la cocina, fintas fulgurantes y todo tipo de jugadas maestras.**

La defensa, la pesadilla de los simuladores más flojos, es bastante efectiva; puedes robar, bloquear e incordiar lo suficiente como para desesperar a cualquier rival. No obstante, y aunque te sorprenda, lo más probable es que cada jugada de ataque del contrario acabe con una canasta segura. Eso quiere decir que la acción es rápida y frenética y todos esos tópicos que se suelen citar cuando hablamos de un juego que es capaz de realizar una transición fluida entre ataque y defensa o entre contrataque y contradefensa. Sí, *NBA Pro '98* consigue todo eso con gran fluidez, pero también lo hizo *NBA: In The Zone 2*. Por lo tanto, sin apartarnos de la rigurosidad que caracteriza a esta tu revista, nos vemos en la obligación de ser duros y no podemos hacer más que afirmar que este título ofrece poco que no se haya visto con anterioridad en su predecesor. *Total NBA '96* sigue siendo el rey, así que, como suponemos que no eres uno de esos fanáticos del baloncesto que no puede respirar si no tiene hasta el último producto imaginable que aparece sobre este deporte, éste sigue siendo el título que recomendamos si lo que buscas es un gran simulador de baloncesto para sumar a tu colección.



Puede que sean profesionales, pero estas fotos son dignas de *Sospechosos habituales*.

Alternativas...

NBA: In The Zone 2	8/10	PSM1
NBA Live '98	8/10	PSM14
Total NBA '97	7/10	PSM5
NBA Jam Extreme	7/10	PSM3
NBA Live '97	7/10	PSM3
NBA In The Zone	6/10	
NBA Hangtime	5/10	
Slam 'N' Jam 96	5/10	

VEREDICTO

GRÁFICOS	Rápidos y suaves 7	ACCIÓN	En abundancia 7
SONIDO	Vivo y peligroso 7	PRESENTACIÓN	¿Cuantas opciones? 6
ADICTIVIDAD	Más que el café 8	ORIGINALIDAD	Apaga y vámonos 6

Un simulador muy competente que ofrece horas y horas de diversión. Lo malo es que nunca podrá llegar a ser tan bueno como el todopoderoso *Total NBA '96*.

7 sobre10



Poy Poy

¿Un juego original? ¿Una experiencia única para cuatro jugadores? Quizás, pero con *Bomberman World* en camino, ¿haces bien en esperar por esto? Ah, el suspense...



[1] Acabo de ganar un asalto, soy estupendo y ni tú ni nadie podéis hacer nada al respecto. [2] El esqueleto en el desierto te ocasiona todo tipo de problemas cuando intentas seguir tu camino. [3] Me acaban de dar de lleno. [4] Compra aquí tus guantes nuevos.

Como juego para un solo jugador, *Poy Poy* está bien, nada más. Es como ver *Turno de oficio* en la tele mientras esperas que empiece *Cine de madrugada*, o como ganar 3.000 pesetas en la bonoloto: estás a cuarenta y cinco minutos o a 1.500 millones de lo que esperabas. Pero como juego para varios jugadores, *Poy Poy* tiene muy pocos competidores dignos de mención y, con la falta de versiones de *Bomberman* (el clásico de Hudsonsoft) para PlayStation, éste es uno de los mejores juegos del género que puede comprarse con dinero.

El mundo de *Poy Poy* consiste en varios escenarios del tamaño de la pantalla y poco más. En cada campo de juego, cuatro participantes (dirigidos por la CPU o por jugadores reales) atacan a sus rivales con cualquier objeto que llegue a sus manos. Así por ejemplo, las bombas explotan con una onda expansiva según cual sea su tamaño, mientras que las piedras y los troncos rebotan hasta que se consume la inercia resultante del lanzamiento. Cada personaje tiene una barra de energía, que se ve reducida al entrar en contacto con cualquier proyectil o explosión.

Para añadir un poco de sabor, puedes elegir entre varios participantes. **Cada uno tiene habilidades diferentes y una especialidad de lanzamiento, al que puedes acceder con el botón de triángulo**. Elegir un personaje es ya en sí mismo una decisión táctica: algunos combatientes poseen velocidad pero no son muy fuertes, con lo que el tiempo necesario para levantar objetos se ralentiza, y con otros sucede todo lo contrario.



Cada personaje posee su propio guante, que le permite llevar a cabo un ataque especial. Desde el movimiento casual de la jugada Huracán hasta los méritos del Rebote, cada guante te permite llevar a cabo un ataque menos previsible. Para mantener cierto equilibrio, los personajes pueden usar sus habilidades un número limitado de veces, una barra de energía independiente dicta con qué frecuencia.

Los poderes basados en los guantes pueden variar, pero todos los participantes tienen tres lanzamientos básicos en común. El tiro simple consiste en lanzar el

La acción es desvarío puro; las venganzas empiezan con cada impacto y los improperios vuelan como bestias aladas de origen infernal



[1] Créenos: no vas a salvarte escondiéndote detrás de un árbol. [2] Acabas de esquivar esa piedra, lo que podría considerarse como muy positivo.

EDITOR	Konami	FABRICANTE	Konami
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	8.940 pesetas	GÉNERO	Acción arcade

[1] Ten cuidado con las cabezas de la isla de Pascua en este nivel. Van tras de ti lanzando bombas. [2] Aquí estamos, admirando el paisaje. Escondiéndonos, si lo prefieres. [3] Sí, he ganado otra vez... Pero no me siento las piernas.





objeto hacia arriba y verlo rebotar a cierta altura (la distancia depende del rato que te pases presionando el botón). El segundo tiro es más potente, pero su alcance es menor, y el tercero es un «suplex»: un lanzamiento hacia atrás que requiere la dolorosa contorsión del cuerpo de tu personaje.

Poy Poy se comporta como era de esperar: los proyectiles rebotan cuando golpean un objeto sólido y las bombas explotan si se encuentran al alcance de otra explosión, o si una piedra las golpea. Cuando empiezas a dominar el juego, puedes golpear a tus oponentes sin previo aviso con tus rebotes bien calculados, lo que contribuye a batallas frenéticas y un lenguaje mucho más colorido.

Si juegas a *Poy Poy* tú solo, puedes participar en una exhibición en un escenario único o aceptar el desafío del modo Campeonato. A diferencia de la modalidad poco convincente para un solo jugador de *Bomberman*, el juego de Konami no depende del número de participantes humanos. Los rivales controlados por la CPU pueden escoger entre tres niveles de inteligencia. Dicho esto, el modo Campeonato de *Poy Poy*, con sus premios en metálico, la compra de guantes y la cómica presentación, es un pelín frustrante si juegas solo.

Poy Poy es en primer lugar y ante todo un juego para varios jugadores. Con un MultiTap y cuatro jugadores reunidos alrededor de una PlayStation, pocos títulos pueden competir con éste en la acción, que es desvarío puro. Las venganzas empiezan con cada impacto y los improperios vuelan como bestias aladas de origen infernal. Pero, pese a la divertida base del juego, *Poy Poy* no es perfecto. Es muy irritante que te ataquen cuando todavía estás aturdido por una explosión anterior. A tu personaje lo pueden zurrar de sol a sol mientras esté en el suelo, con lo que tu energía se consume y tus posibilidades de ganar un asalto se reducen cual obras de jíbaros. La supervivencia es casi cuestión de suerte. Además, las habilidades de los guantes especiales convierten la jugabilidad en azar puro y duro. Sería de agradecer una opción para jugar sin su influencia, porque los ataques imprevistos que causan irritan incluso al más paciente de los jugadores.

En definitiva, *Poy Poy* ofrece poca satisfacción al jugador solitario, pero sus cualidades son muchas si se juega en grupo.



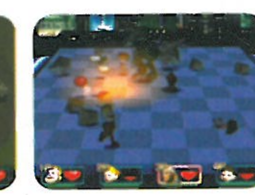
Los escenarios

En total son seis los escenarios predeterminados en los que puedes jugar, además de una pista de prácticas que permite a los jugadores aprender las habilidades esenciales para lanzar piedras sobre los cráneos rivales. Cada escenario presume de un tema distinto, y aquí tienes un breve resumen de la locura con la que te encontrarás.



Tierra llana
El campo de batalla más básico. No hay grandes peligros que comentar, a excepción de los cuatro rivales inevitables que aúllan por tu sangre.

Tierra Moai
Este escenario de nombre tan curioso presenta estatuas que vagan a un ritmo majestuoso. Lo mejor es no acercarse demasiado a ellas.



Parque
Aquí, molestas a cualquier pedrusco de inocente apariencia y se te transforma en una especie de dinosaurio encantado de agredirte.

Robots
En este escenario, un único mecanoide dispara un rayo paralizante que los jugadores harían muy bien en evitar. Bueno, aquellos que no estén ya disecados.



Desierto
Este campo de batalla árido sufre rachas esporádicas de viento fuerte que te arrastran a lo largo de la pantalla. Ten cuidado si lanzas explosivos.



Iceberg
Este escenario puede presumir de inercia —es sobre hielo, al fin y al cabo— y de cierto número de pingüinos de picotazo fácil. Pésima elección para principiantes.

Alternativas...

Blast Chamber	7/10	PSM2
Worms	7/10	





[1] Eres pequeño y calvo, pero eso no ha dificultado el éxito. [2] No pierdas los papeles: el dinero que ganas no es *de verdad*.

PlayStation Magazine 17

VEREDICTO

GRÁFICOS	Funcionales 4	ACCIÓN	Movidilla 7
SONIDO	Bastante malo 5	PRESENTACIÓN	Aceptable 4
ADICTIVIDAD	Con amigos, alta 7	ORIGINALIDAD	Diferente 7

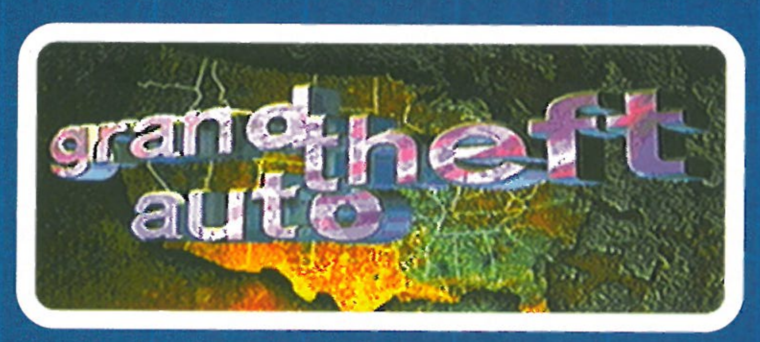
***Poy Poy* es mejor con varios jugadores: el modo para un solo jugador no tiene garra. Cómpralo para jugar con los amigos y no te decepcionará.**



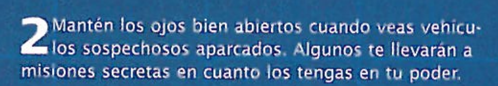
TOP SECRET

Este mes estamos dispuestos a enseñarte la mejor manera de sobrevivir en el infractor submundo de *Grand Theft Auto*...

GRAND THEFT AUTO



TRUCOS DE SUPERVIVENCIA



1 Cuando utilices un vehículo para detener otro que pretendes robar, deja espacio suficiente alrededor de la puerta del conductor para lograr un acceso rápido y sencillo.

2 Mantén los ojos bien abiertos cuando veas vehículos sospechosos aparcados. Algunos te llevarán a misiones secretas en cuanto los tengas en tu poder.

3 Hazte con las armas de las cajas tan pronto como puedas: nunca se sabe cuándo te van a acorralar los polis.

4 Intenta no cometer ningún delito grave cuando vayas en un vehículo lento, como un camión o un autocar, porque son difíciles de manejar, sobre todo cuando los coches de policía les bloquean el paso.



5 Cambia siempre de vehículo cuando el que lleves empiece a acusar excesivos daños, puesto que perderá rendimiento y puede llegar a explotar.



6 Si pasas cerca de un muelle en el que se intercambian vehículos por dinero, a ver si encuentras algún automóvil lujoso y caro y cómpratelo.

7 Cuando lleves coches a los muelles, intenta no dañarlos, porque eso provocará una reducción de su valor.

8 Cuando vas a pie y te pilla un policía que también va a pie, limítate a correr en línea recta hasta que decida volver a su café con leche.

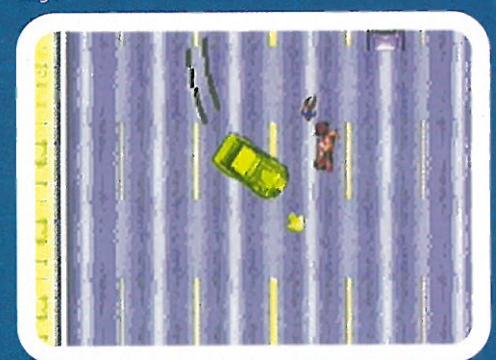
9 Además de ser las armas más potentes, el lanzacohetes y el lanzallamas también pueden ser las más peligrosas. Asegúrate siempre de mantener una distancia de seguridad entre tu propia piel y la de tu adversario para no verte afectado por una reacción de explosiones en cadena.

10 Cuando utilices una motocicleta para darte un paseo por una gran avenida, manténte en la línea amarilla para que no se te lleven por delante.

11 El modo más fácil de cargarte a un policía pesado es parar tu coche y esperar que se acerque a pie para luego atropellarle (desde luego, tendrás más problemas, porque sumarás puntos en la lista de los más buscados).



12 Cuando los policías bloqueen la calle, siempre dejan espacio en el asfalto para que pases de largo.



13 Súbete a un camión para estar más seguro si te persigue un puñado de coches de policía. El camión es uno de los vehículos más robustos de que dispones y pueden destruir hasta cuatro coches patrulla antes de empezar a perder rendimiento.

14 Aparcar coches robados uno junto a otro y luego destrozarlos con un arma es un buen modo de ganar dinero fácil.

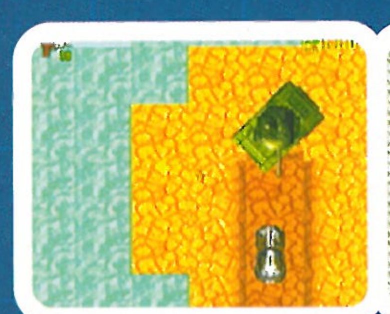
15 Aparte de atropellar a peatones inocentes o tirotearlos con un revólver, puedes electrificarlos mediante el mezquino truco de conducirles a las vías del tren a base de sustos.

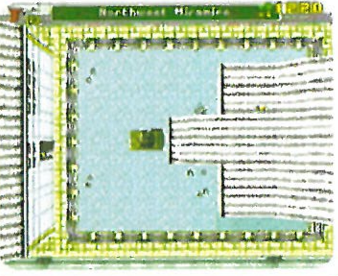
ÁREAS SECRETAS



Liberty City
Dirígete a Law Island y consigue una bicicleta. Luego ve por el callejón que baja por la derecha del puente y que lleva al norte hacia Island View. Gira en la primera calle a la derecha y prepárate para el salto que te llevará a la isla donde se encuentran un multiplicador, un salvoconducto para salir de la cárcel, una metralleta, una vida extra y una súper bici para ti solito.

San Andreas
Dirígete a Northeast Sunview y sigue hacia el norte desde la bomba. Sigue el atajo por debajo del edificio. Continua por el atajo y después por la pista invisible hasta llegar al tanque situado en la isla remota.



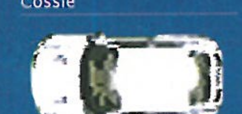


Vice City
Conduce hasta North Miramire y consigue una bicicleta. Luego localiza las rampas que llevan a un tejado. Haz carrerilla y salta al primer tejado. A continuación salta al segundo y llegarás al tanque.

COCHES DE ALTO RENDIMIENTO

Estos coches son varios de los vehículos más rápidos que puedes encontrar en el juego. Cada uno posee su propia aceleración, velocidad máxima y un manejo que deberás dominar para ir siempre por delante de la ley.

Cossie



Velocidad: 9
Manejo: 8

Stinger



Velocidad: 8
Manejo: 8

Beast GTS

Velocidad: 9
Manejo: 10

Counthash



Velocidad:9
Manejo: 6

Impaler

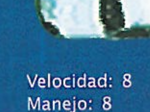






Velocidad: 8
Manejo: 8

Bulldog

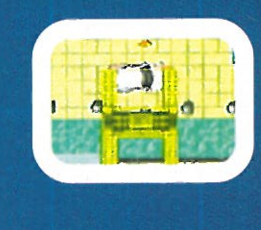


Velocidad: 8
Manejo: 8

PRECIOS DE COCHES ROBADOS

La lista siguiente muestra los precios que te pagan por los coches robados cuando los llevas a los muelles del puerto. Todos los precios están sujetos al estado del vehículo y se reducirán si los coches llegan abollados o con algún rasguño. Los precios también disminuirán si vuelves con el mismo modelo dos veces seguidas.

Beast GTS	$12000	Porka Turbo	$8000
Contach	$12000	Penetrator	$8000
Cossie	$12000	Mundano	$6000
Superbike	$12000	Flamer	$6000
Penetrator	$12000	Stallion	$6000
Speeder	$10000	Repair Van	$6000
Roadster	$8000	Transit Van	$6000
Stinger	$8000	4x4	$4000
Interceptor	$8000	Regal	$4000
Classic	$8000	Challenger	$4000
Bulldog	$8000	Pickup	$4000
Italia	$8000	Vulture	$4000
TV Van	$8000	Portsmouth	$4000
Mamba	$8000	Taxi	$2000
Thunderhead	$8000	Bug	$2000
Jugular	$8000	Bike	$2000





TRUCOS

Introduce los siguientes nombres de jugadores para conseguir el efecto deseado:
BSTARD Todas las armas, munición sin límites, selección de nivel, noventa y nueve vidas, armadura, salvoconducto para salir de la cárcel, visualización de coordenadas, nivel máximo deseado y *bonus* 5x.
THESHIT Todas las armas, munición sin límites, selección de nivel, noventa y nueve vidas, armadura, salvoconducto para salir de la cárcel y *bonus* 5x.
MADEMAN Todas las armas, munición sin límites, selección de nivel, armadura y salvoconducto para salir de la cárcel.
GROOVY Todas las armas, munición sin límites, armadura y salvoconducto para salir de la cárcel.
EATTHIS Fija el nivel seleccionado al máximo.
BLOWME Exhibe coordenadas.
CHUFF Sin policía.
TURF Accede a todas las ciudades.
WEYHEY Salir pitando de la ciudad.







¡NÚMERO 12 YA A LA VENTA!

PlayStation Power

¡Nueva! PlayStation Power cumple ¡un año!

EXTRA TRUCOS
1000 Secretos

¡EXTRA! ESPECIAL TRUCOS con el número 12 de PlayStation Power
1000 SECRETOS

LOS MEJORES JUEGOS AL DESNUDO
Descubre todos los trucos de tus juegos favoritos

ANÁLISIS

RESIDENT EVIL 2 • NEWMAN HAAS RACING • COOL BOARDERS 2 • NEED FOR SPEED III • SKULL MONKEYS • TRES EN LA ZONA • CARDINAL SYN • LA JUNGLA DE CRISTAL • STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI • XENOCRACY • WIPEOUT 2097 •

PlayStation Power + Extra TRUCOS por sólo 700 Ptas.

DE CERCA

METAL GEAR SOLID
MADE IN JAPÓN

POWER TRUCOS

GRAND THEFT AUTO
BROKEN SWORD 2
ACTUA SOCCER 2
FIFA '98 RUMBO AL MUNDIAL

TRES CONCURSOS FANTÁSTICOS:

10 JUEGOS + 10 TAZAS DE STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI

10 JUEGOS PERFECT ASSASSIN

20 JUEGOS NEED FOR SPEED III







En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.

¿Dónde estará mi demo?

1. Me han dicho que *Time Crisis* no se puede grabar en la tarjeta de memoria, ¿por qué?
2. Adquirí una PlayStation en diciembre. Junto con las instrucciones venía una encuesta: si la mandabas te regalaban una demo. La envié hará ya unos tres meses y no la he recibido...

José María Santiago Cordero
Fuenlabrada (Madrid)

1. *Time Crisis* sólo puede jugarse de un tirón, no permite abandonar la partida a medias y reiniciarla en el punto en que la dejaste. ¿Qué le vamos a hacer?
2. Lo más probable es que la encuesta a la que te refieres sea de Sony, compañía fabricante de la consola. Si no recibes la demo puedes llamar al número de teléfono de su servicio de atención al cliente: 902 102 102.

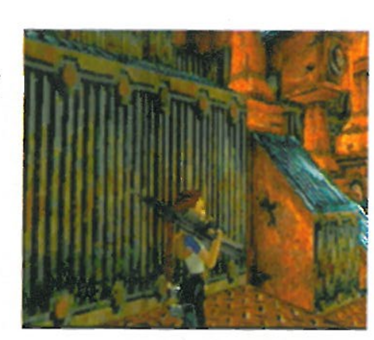
Loco por las plataformas

1. En mi opinión, los tres mejores juegos de plataformas en 3-D para PSX son *Tomb Raider 2*, *Crash Bandicoot 2* y *Croc*. ¿Cuál os parece mejor?
2. He escuchado rumores de que aparecerá *Croc 2*, ¿es eso cierto? ¿Merecerá la pena comprarlo?

Miguel Angel Martín Asensio
(Córdoba)

1. Pues no podemos sino alabar tus gustos, sobre todo en lo que se refiere a los dos primeros títulos. De cualquier forma, nosotros no consideramos que *Tomb Raider* sea exactamente un plataformas, sino una aventura gráfica en 3-D. *Croc* es un juego simpático, aunque preferimos *Gex 3D*, y *Crash* es nuestro rey. Si quieres saber más sobre plataformas te recomendamos que leas de cabo a rabo el reportaje que publicamos sobre ellos en *PSM* 16.
2. Nadie sabe nada aún de *Croc 2* (ni siquiera nosotros).





No somos nada

Tengo unas dudas sobre las diferencias entre vuestra revista y *SuperJuegos*. Un amigo mío me prestó *SuperJuegos*, en la que *Grand Theft Auto* recibía un simple 70 sobre 100, mientras que en *PSM* recibió su merecido 8 sobre 10. Por el contrario, me pareció un poco pobre la puntuación que otorgasteis a *FIFA '98*, un 8 sobre 10, porque es un juego muy bueno y aún mejor que *Actua Soccer 2* y que *ISS Pro*. En cambio, en *SuperJuegos* obtuvo un merecido 95 sobre 100. ¿Por qué estas diferencias?

Sergio Torcal
Sestao (Vizcaya)

***PlayStation Magazine* y *SuperJuegos* son revistas independientes con criterios distintos. Lo mejor de llegar al quiosco es toparse con una gran variedad de revistas del sector y comparar qué tratamiento reciben los diferentes títulos. Después, cada lector hará su propia valoración. En ocasiones tu opinión coincidirá con la nuestra y en otras te acordarás de nuestros antepasados... Bueno: éstas, querido colega, son cosas de la libertad de expresión.**

Imparable

1. ¿Supera *Riven* la genial experiencia de *Final Fantasy VII*?
2. ¿Cuál es mejor, *Need For Speed III* o *V-Rally '98*?
3. ¿Qué me decís de *Alundra*?
4. ¿Existirá alguna vez un club oficial (como el de Nintendo) para «playstationeros»? ¿Y con un carnet?

Rubén Escribano Martín
Fuenlabrada (Madrid)

1. *Final Fantasy VII* obtuvo en *PSM* un 10 sobre 10, algo difícilmente superable (quién sabe si no tendremos que inventar categorías superiores al 10), pero si lo que buscas es una alternativa seria, *Riven* es perfecto. Cuenta con una calidad gráfica de (alu)cine y se han necesitado cinco CD para albergarlo enterito... Su argumento es rico, y su único problema es la dificultad: puede acabar con tus nervios si te quedas atascado en alguna pantalla. Obtuvo un 8 sobre 10 en *PSM* 16.
2. ¡Arg! Nos pones entre la espada y la pared: ambos juegos prometen mucho, pero todavía no hemos tenido ocasión de analizar en profundidad ninguno de los dos. No pierdas ojo a nuestra sección de PlayTest.
3. *Alundra* es un título prometedor. Si bien los gráficos no están a la altura de los de *Final Fantasy VII*, son muy detallados y el sonido es una auténtica maravilla. Su aspecto es el de un juego de rol, aunque se desmarca un tanto para acercarse a lo que podríamos denominar «rol de acción»: explota casi todos los elementos de rol, pero permite intervenir en la acción de una manera más dinámica, sobre todo en lo que a lucha se refiere.
4. Ojalá. No tenemos noticias de que se haya puesto en marcha tal iniciativa. Lo estamos deseando.

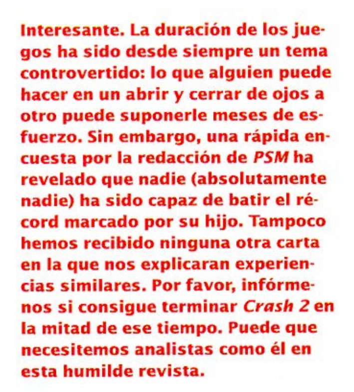


¿Por qué lo abreviarán todo?

1. ¿Qué significa ISS?
2. ¿Qué juego me aconsejáis: *ISS Pro* o *Actua Soccer 2*?
3. ¿Qué juego es mejor: *Wipeout 2097*, *Destruction Derby 2* o *Rage Racer*?
4. ¿Podríais decirme algunos clubs PSX en Valencia?

Pablo Calabuig Sanz
(Valencia)

1. ISS son las siglas de International Superstar Soccer. Konami ha utilizado estas iniciales para su *ISS Pro*. Por cierto, obtuvo un envidiable 8 sobre 10 en *PSM* 6.
2. *ISS Pro* se asemeja más a un título arcade, es más rápido y muy adictivo. *Actua Soccer 2* posee más opciones de juego, aunque no es tan fácil de dominar.
3. *Wipeout 2097* es el más rápido y espectacular, *Destruction Derby 2* es más realista y *Ridge Racer* es el que más se parece al arcade.
4. Pues de momento no conocemos ninguno. A ver si se animan nuestros lectores de la zona y nos envían información.





PlayStation 2

Os quería preguntar algunas cosas sobre el futuro de PSX. En *PSM* 15 ya disteis algunos datos sobre PSX 2, pero me gustaría saber algo más sobre ella.
1. ¿Cuánto tiempo tardará en comercializarse en España?
2. ¿Es verdad que multiplicará por 10 su potencia actual?
3. ¿Se seguirá utilizando el euroconector para conectarla a la TV?
4. Tema aparte: ¿cómo veis *Dark Omen*?

Elias Khoury Cacheiro
(Madrid)

1. Hablamos más extensamente sobre el futuro de nuestra consola en un reportaje publicado en *PSM* 12. Respecto a su comercialización en Europa, ¡ni siquiera hay fecha confirmada para Japón! Parece que va para largo. Se especula que hasta dentro de dos años, nada de nada.
2. Pues los rumores apuntan a que la próxima generación PlayStation dispondrá de una CPU de 200 MHz, frente a los 33 MHz que tiene ahora, y que la memoria RAM pasará de 2 MB de RAM a 16 MB, como los PC de hoy en día. Multiplicaría, en tal caso, su potencia hasta extremos desorbitados.
3. ¿Por qué no?
4. *Dark Omen* es un buen juego de estrategia en 3-D. Supera al título original, *Shadow Of the Horned Rat*, requiere un nivel de estrategia más sofisticado y su jugabilidad es más realista. ¿Que cómo lo vemos? Colocadito en la consola y en marcha. Así de sencillo.

JOPPS (Jóvenes Promesas PlayStation)

Me llamo Beatriz Crespo y tengo 12 años. Unos amigos y yo hemos creado un Club PlayStation. Su nombre es Club Waku PlayStation y nuestra dirección es:
C/ Postas 10 5º C
13001 Ciudad Real

Animamos a todos los aficionados a que nos escriban. Facilitamos información sobre trucos, análisis, sorteos de juegos completos como *Crash 2*, *Tomb Raider*, *Resident Evil*, o *Final Fantasy VII*.

Beatriz Crespo Ruiz
(Ciudad Real)

Muchas felicidades y suerte por un tubo. A ver, ¿quién no se ha inscrito todavía?

¡Quiero un catálogo!

1. ¿Qué me aconsejáis: *Gran Turismo* o *TOCA Touring Car*?
2. ¿Hay o habrá algún otro título al estilo de *Grand Theft Auto*?
3. ¿Aparecerá otro juego sobre *Dragon Ball GT*?
4. En vuestra opinión, ¿cuál es el mejor título de plataformas?

Luis Javier Martínez López-Dorigo
(León)

1. Todavía no hemos redactado el análisis de *Gran Turismo* (estamos en ello), pero lo cierto es que tiene pinta de excepcional, tanto por su calidad gráfica como por su capacidad técnica. La originalidad de *TOCA* radica en que reproduce carreras Touring Car. Es un título que se caracteriza por un gran cuidado en el detalle, precisión y realismo, y su jugabilidad es excelente. Obtuvo un 9 sobre 10. *Gran Turismo* todavía no posee puntuación, pero no creemos que nos decepcione en absoluto.
2. De momento no tenemos noticias.
3. No nos han llegado rumores.
4. Echa un vistazo al reportaje que publicamos en *PSM* 16: los hay para todos los gustos.

¡Da la vuelta a la tortilla!

1. En mi opinión, nuestra consola gris es la mejor. Sólo un fallo: al poco de comprarla me ocurrió lo mismo que a nuestro amigo de León, cargaba mal los discos y llegó a no cargar ninguno. Desde hace un año la coloco boca abajo y funciona a la perfección. Me gustaría saber cuánto me puede costar la reparación.
2. Cambiando de tema, *Tekken 2* fue uno de mis primeros juegos, consigo todos los jugadores ocultos menos el canguro y el lagarto. ¿Qué hay que hacer para conseguirlos? Y para todos los que hemos acabado *FFVII*, tras los créditos hay una secuencia del planeta 500 años después (por si a alguien se le pasó el detalle).

Conrado Bellas Méndez
Marón (La Coruña)

1. ¿Reparaciones? Lo mejor que puedes hacer es llamar al servicio de atención al cliente de Sony. No todos los casos son idénticos.
2. El único modo de hacerse con todos los personajes es ganar a todos (repetimos: a TODOS) los luchadores. Ánimo.

Consolera indecisa

Hola, estoy muy orgullosa de mi PlayStation. Os escribo para ver si podéis ayudarme a decidir: ¿*Theme Hospital* o *Grand Theft Auto*?

Eider Tellaetxe Santamaría
(Bilbao)

¡Son títulos tremendamente distintos! *Theme Hospital* te pone al mando de un hospital, se trata de un juego de dirección en el que deberás decidir qué nuevas salas construir, qué instrumental necesitas para curar a tus pacientes, dónde instalarlos... En *Grand Theft Auto* debes conducir, robar, atropellar, huir de la poli, cambiar un coche por otro, disparar... La elección depende de tus gustos. En *PSM* nos gustaron por igual: ambos han recibido un 8 sobre 10 de puntuación. Nada mal, ¿eh?

Mi hijo es un prodigio

Tras largas discusiones accedí a comprarle una PlayStation a mi hijo de 13 años junto con el juego de moda *Crash Bandicoot 2*. Según el análisis que publicaron en *PSM* 13, *Crash Bandicoot 2* es mejor y más largo que el original. Pues menos mal que compré la continuación. Qué tomadura de pelo. Mi hijo tiene bastantes consolas y un PC con una infinita variedad de títulos, pero nunca ha logrado terminar un juego tan rápida y fácilmente como *Crash 2*: sólo ocho horas. Que me haya costado 8.000 pesetas me parece sinceramente una barbaridad.

Elena Penadés
Valencia

Interesante. La duración de los juegos ha sido desde siempre un tema controvertido: lo que alguien puede hacer en un abrir y cerrar de ojos a otro puede suponerle meses de esfuerzo. Sin embargo, una rápida encuesta por la redacción de *PSM* ha revelado que nadie (absolutamente nadie) ha sido capaz de batir el récord marcado por su hijo. Tampoco hemos recibido ninguna otra carta en la que nos explicaran experiencias similares. Por favor, infórmenos si consigue terminar *Crash 2* en la mitad de ese tiempo. Puede que necesitemos analistas como él en esta humilde revista.

Unas entradas, por favor

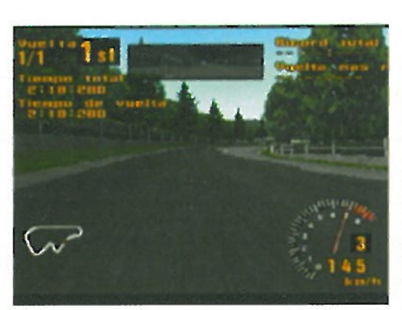
Unas observaciones acerca del futuro inmediato. Estamos en 1999, el escenario es la E3, y se rumorea que PlayStation 2 hará su primera aparición en público. Los expositores de PC, Sega y Nintendo están desiertos: todos los visitantes se agolpan frente al territorio Sony. Te haces un hueco para averiguar qué es lo que suscita tanto interés. Algunos expositores presentan *Tomb Raider 3* y *Final Fantasy VIII*, pero los mayores gritos, aclamaciones y aplausos proceden de otro punto. Te abres paso entre la multitud y lo descubres: media docena de *videowalls* presentan unas esplendorosas máquinas, la nueva consola de Sony. En una de ellas se ve un jugador pilotando una nave de *Wipeout 3099* que intenta expulsar de la pista a uno de sus contrincantes. En otra similar, 32 jugadores están conectados en una partida de *Quake 3*.

¿Para qué todo esto? Lo que quiero decir es que, siendo un usuario de PC y habiendo soltado cantidades increíbles de adrenalina jugando a *Quake 2* con 16 amigos, encuentro aburridísimas las partidas para un solo jugador. Yo recomendaría a Sony que se plantee el hecho de incluir una opción multijugador en todos sus títulos (a poder ser, no de pantalla partida). La opción multijugador es el futuro.

Jorge Jiménez
Zaragoza

Una feria de lo más excitante. ¿Podrías conseguirnos entradas? Jugar a *Quake* con unos amigos es, sin duda, una de las formas más excitantes de entretenimiento informático. Son ya norma del día los enfrentamientos entre los miembros de la comunidad PC. La cuestión es que esas máquinas cuestan un ojo de la cara y no todo el mundo tiene la posibilidad de acceder a ellas.
Y aunque entendemos tu postura, también queremos remarcar que PlayStation ha sido la consola que ha acercado al gran público los videojuegos, porque es económica y existen para ella títulos de verdadera calidad arcade. Todavía falta bastante para que esa opción que planteas se haga realidad.







PlayStation Magazine

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation

En el CD

Una vez más, hemos compilado una bestia de CD para tu regocijo consolero. Zombis descerebrados, artistas marciales, lagartos saltones y pequeños pillos: todos están aquí y listos para jugar. ¿Quién, en su sano juicio, rechazaría semejante oferta?



Resident Evil 2



[1] «Perdón, creo que me he equivocado de casa.» Claire asiste sin invitación a una tertulia de zombis. [2] Para eliminar a los zombis necesitas algunos disparos precisos.



■ EDITOR	**Virgin**
■ GÉNERO	**Aventura arcade**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Prepárate para sumergirte en un sangriento mundo de horror y supervivencia con nuestra demo, que te permite explorar a tu antojo el estremecedor título de Capcom durante unos buenos diez minutos. A menos que hayas pasado los últimos meses en una isla desierta, sabrás que *Resident Evil 2* transcurre en la comisaría de Raccoon City y sus alrededores. Por desgracia, los zombis se han mudado a la ciudad, han convertido a los polis en muertos vivientes con apetito por carne humana y causan el caos absoluto por doquier. Entre el infierno de cadáveres ambulantes y bestias mutantes surge Leon, un poli novato que se queda más que perplejo cuando sus propios colegas de trabajo tratan de jamárselo.

Tú, por supuesto, asumes el papel del sitiado defensor del orden, que deambula por unos escenarios de fabulosa renderización y de horrible atmósfera, evitando a agresores no del todo muertos y pugnando por descubrir qué diablos está pasando. Como en el original, hay docenas de puzzles tormentosos que resolver, un susto de muerte a la vuelta de cada sombría esquina y una serie de ambientadas secuencias de vídeo que dan cohesión a la terrorífica trama. Prueba a jugar solo y a oscuras; si es que no eres miedoso, claro.

■ Controles

← **Izquierda**

→ **Derecha**

↑ **Adelante**

↓ **Atrás**

□ **Correr**

○ **Inventario**

R1 **Postura de ataque**

✕ **Usar arma (en postura de ataque)/Abrir puerta/Examinar**

■ Características adicionales

El juego completo presenta dos personajes, Leon y Claire, que toman caminos totalmente distintos por el inmenso mapa del juego. También hay varias y efectivas armas nuevas a tu alcance (una ametralladora, un lanzacohetes y un lanzallamas, por ejemplo), y una serie de criaturas de lo más horrorosas que tendrás que reventar. ¡Ándate con ojo!

■ Información adicional

Puedes arrastrarte por las páginas de este mismo número para leer nuestro análisis exhaustivo de tan emocionante secuela.





Gex: Enter The Gecko

[1] En el nivel de los dinosaurios abundan los monstruos prehistóricos, claro. [2] Gex puede adherirse a ciertas paredes. [3] Sólo debes correr hacia ellas y saltar, y deslizarte luego a tu gusto.

■ EDITOR	Proein
■ GÉNERO	Plataformas 3-D
■ PROGRAMA	Demo jugable

En los últimos tiempos parece que el planeta haya enloquecido por los plataformas en 3-D, con las secuelas de *Pandemonium* y *Crash Bandicoot* vendiéndose como rosquillas y una miríada de éxitos potenciales en perspectiva. Entre los últimos se cuenta este esperado y gráficamente estupendo aspirante de Crystal Dynamics. Esta veterana compañía produjo el primer juego de *Gex* —un plataformas 2-D— hace tres años. *Enter The Gecko* te pone en la piel del mismo lagarto adorable, que debe enfrentarse de nuevo a su enemigo Rez cuando el muy puerco se adueña de todos los canales de TV del mundo. La acción tiene lugar en la Dimensión de los Medios, que consiste en una serie de niveles basados en géneros de cine, incluyendo el kung fu, la ciencia ficción y las catástrofes con monstruos tipo *Parque Jurásico*.

El nivel aquí incluido, Smellraiser, está inspirado en los filmes de terror, así que dispónte a defenderte de zombis, fantasmas y quizá algún que otro demonio. No faltan tampoco muñecos que empuñan cuchillos y espadas que caen de improviso. Una cosa más: cuando topes con un televisor, dale con la cola de Gex y saldrá disparada una mosca mágica. Trágatela mediante un lengüetazo y tu criatura obtendrá un práctico aumento de potencia (a nosotros no nos mires). La lengua de Gex también le permite colgarse de salientes. Qué tío.



■ Controles

↑	Izquierda
↓	Derecha
←	Adelante
→	Atrás
L + R	Agacharse
R + R	Rotar cámara
✕	Salto
□	Golpe con la cola
△	Cambiar altura de la cámara
○	Lengüetazo

[1] El arma principal de Gex es su potente cola de lagarto, con la que golpea a los enemigos. También puedes darle a los televisores para obtener *power-ups*.
[2] Qué criatura más linda.



■ Características adicionales

Enter The Gecko está dotado de un diseño de niveles precioso y bien ambientado, de docenas de enemigos y de un entorno de recorrido libre que raramente dicta en qué orden debes realizar las acciones. Es obvio que Crystal Dynamics pretende arrebatarle a *Crash Bandicoot* la corona que ostenta sobre su peluda cabeza.

■ Información adicional

PSM publicó un PlayTest de *Gex: Enter The Gecko* en el número 16, en el que obtuvo un loable 8/10.



[1] Un aspecto importante del juego es dominar la habilidad de salto de nuestro lagarto verde... [2] ...como lo es salir pitando para evitar a monstruos perversos. [3] El juego hace gala de una estupenda iluminación.

Rascal

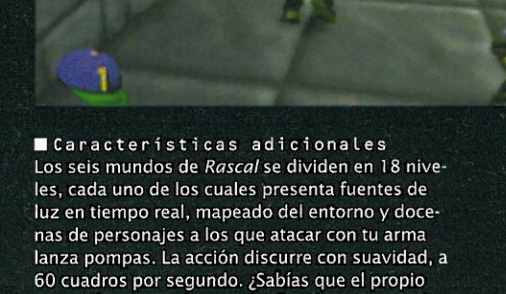
¡No te preocupes! Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz *reset* y cárgalos de nuevo.

■ EDITOR	
■ GÉNERO	Plataformas 3-D
■ PROGRAMA	Demo jugable

Nuestro segundo plataformas viene de la mano de la veterana compañía Travellers Tales, autora de *Toy Story* y *Mickey's Wild Adventure* para PSX, así como el maravilloso *Sonic R* de Saturn. Aquí tomas el control de Rascal, el hijo del profesor Casper Clockwise, que ha sido secuestrado por un malvado Señor del Tiempo. El propósito es atravesar seis caóticos mundos temáticos para salvar al viejo. Los temas incluyen el salvaje oeste y la civilización azteca; ésta es la que te presentamos en el disco de este mes.

Están presentes todos los elementos habituales de las plataformas —conseguir objetos, dar a los malos su merecido, sortear traicioneras pasarelas, etc.—, todo contra un vistoso fondo en 3-D. Lleva algún tiempo habituarse al salto extendido de Rascal, y a menudo debes bregar con el ángulo de cámara, pero una vez le pillas el tranquillo hay mucha acción que disfrutar en esta demo de proporciones generosas.





[1] Ten cuidado con la lava mortal que fluye bajo algunas plataformas. [2] Ciertas perspectivas de cámara del juego no es que sean de gran ayuda. [3] Pero por suerte, los jugadores pueden personalizar el ángulo para tener mejores vistas de cada nivel.

■ Controles

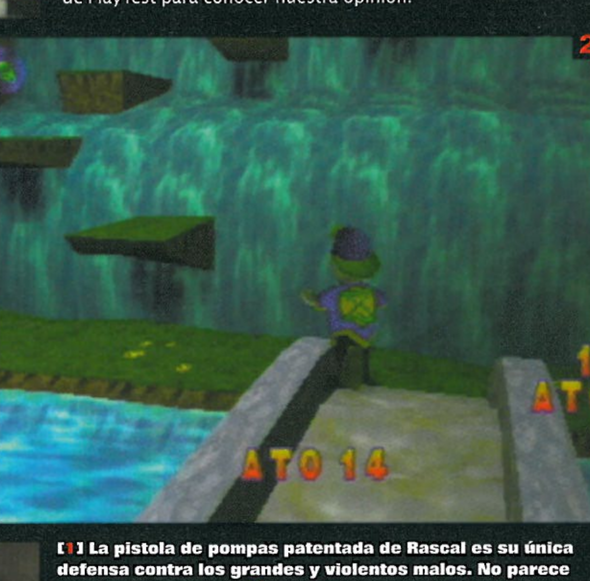
- ← **Girar a la izquierda**
- → **Girar a la derecha**
- ↑ **Adelante**
- ↓ **Atrás**
- □ **Disparar globos**
- ✕ **Saltar/nadar**
- L + R **Alterar ángulo**

■ Características adicionales

Los seis mundos de *Rascal* se dividen en 18 niveles, cada uno de los cuales presenta fuentes de luz en tiempo real, mapeado del entorno y docenas de personajes a los que atacar con tu arma lanza pompas. La acción discurre con suavidad, a 60 cuadros por segundo. ¿Sabías que el propio Rascal fue diseñado por el Taller de Criaturas de Jim Henson?

■ Información adicional

Analizamos *Rascal* este mes. Dirígete a la sección de PlayTest para conocer nuestra opinión.



[1] La pistola de pompas patentada de Rascal es su única defensa contra los grandes y violentos malos. No parece muy justo, ¿verdad? [2] El juego hace un buen uso de eso tan clásico en las plataformas: esa parte en la que un salto impreciso te manda directo al principio. Genial, ¿eh? Aun así, su aspecto es de rechupete...

Dynasty Warriors

■ EDITOR	Infogrames
■ GÉNERO	*Beat 'em up* en 3-D
■ PROGRAMA	Demo jugable

Para aquellos que no hayan saciado todavía su sed de *beat 'em up*, aquí tienen otro divertimento gracias a la aportación de Infogrames al género de juegos más socorrido del mundo. Al menos, éste intenta ser realista situando la acción en la China feudal (hace 1.800 años) y limitándose a armas estilo espada y sable, y no esas locuras de sables de luz que se empuñan en títulos como *Soul Blade*. La acción también es realista, con movimientos especiales lógicos en lugar de complejos combos de mil botones. Además, se hace hincapié en una defensa efectiva, lo cual es todo un cambio. Los jugadores de índole más táctica tendrán algo en lo que hincar el diente, por así decirlo.

Esta demo te da acceso al modo arcade para un jugador y puedes optar por dos personajes: Hang Fei y Xiahou Dun. Por cierto, el indicador de la parte inferior mide la energía «Chi» de tu luchador; cuanta más tengas, más movimientos especiales podrás realizar. A rebanar se ha dicho.

[1] «¡Este territorio es mío!» «¡No, es mío!» Damas y caballeros, bienvenidos a la China feudal. [2] Contra las espadas necesitas una buena defensa.



■ Controles

- ↑ **Salto**
- ↓ **Agacharse**
- ← **Adelante**
- → **Atrás**
- □ **Mandoble**
- ○ **Desviar ataque**
- ✕ **Detener golpe**
- △ **Empujar**

■ Características adicionales

Hay 12 personajes en el juego completo, así como las habituales opciones para dos jugadores, batalla por equipos y práctica. Ah, y el decorado del fondo muestra varios escenarios de históricas batallas asiáticas. Qué bonito.

■ Información adicional

Publicamos un análisis de *Dynasty Warriors* en el número 11, donde su contagiosa jugabilidad le granjeó un respetable 8/10. ¡Kiaaa!

Terra Incognita

■ EDITOR	SCEE
■ GÉNERO	Plataformas en 3-D/Juego de rol
■ PROGRAMA	Demo jugabl

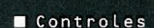
Esta impresionante demo de Yaroze combina elementos de *Final Fantasy VII* y *Super Mario 64* y recrea un interesante híbrido de juego de rol y plataformas. La acción trata sobre un aventurero que zarpa hacia una misteriosa isla en busca del Pedestal Dorado, un artículo de gran poder místico y considerable valor comercial. Por el camino debe luchar con extrañas criaturas informes, conseguir llaves y pociones y resolver algunos puzzles dificilísimos. Toda la demo está incluida en el disco de *PSM*, o sea que ¡puedes jugar hasta el final!

[1] Tienes elementos de rol. [2] Y también secuencias de vídeo.













[1] Consigue llaves con las que abrir las puertas. [2] Usa los cofres como plataformas improvisadas. O si no, lánzalos a los árboles.

■ Controles

- ↑ **Izquierda**
- ↓ **Derecha**
- ← **Adelante**
- → **Atrás**
- □ **Mandoble/Levantar/Lanzar/Leer señal**
- ✕ **Salto**
- ○ **Usar poción para «recobrar potencia»**
- L1 + R1 **Mover cámara a izquierda y derecha**
- R1 + R2 **Hacer panorámicas**

■ Características adicionales

Pese a su condición de amateur, Team Fatal ha hecho un uso impresionante de efectos como el sombreado Gouraud y los reflejos. También existen dos finales opuestos, según el éxito que haya tenido el jugador al intentar conseguir el Pedestal. Y si tienes don de lenguas, no te pierdas el divertido texto, traducido del japonés al inglés por alguien que parece no hablar ninguno de los dos idiomas.

■ Información adicional

Para más información sobre Yaroze, puedes consultar la sede Web de Sony (http://www.scee.sony.co.uk/) o escribir a la dirección que figura en el anuncio de Yaroze del disco.

EL MES QUE VIENE

Newman Haas Racing

Z

Crime Killer

Nightmare Creatures



Net Yaroze: Coneman

Si no tienes bastante con las persecuciones frenéticas de *Crime Killer*, los monstruos de *Nightmare Creatures*, los robots de *Z* y los bólidos de *Newman Haas Racing* —algo sumamente improbable—, encontrarás también nuevos vídeos de *Gran Turismo*, *Kula World* e imágenes exclusivas de *Three Lions*, el juego que aquí conocemos como *Mundial '98*.



Game Over

Gran Turismo

¿El mejor título PSX de todos los tiempos? Muchos son los que claman que el nuevo simulador de carreras de Sony supera TODO lo hecho hasta ahora. Si quieres saber por qué, examina a fondo nuestro PlayTest del mes que viene.

Road Rash 3-D

Tomaremos las calles de San Francisco para ofrecerte un análisis de la secuela tridimensional de *Road Rash*, el título que inyectó en la consola gris la pasión por el motociclismo.

Además...

Te proporcionaremos todo tipo de detalles sobre *Klonoa* y *Point Blank*. Echaremos una ojeada a *ISS Pro '98*. Y descubriremos las maravillas de *Mundial '98*, *Colin McRae Rally*, *Bomberman World*...



Si está interesado en anunciarse en esta sección, sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos:

Madrid (91) 372 87 80
Barcelona (93) 417 90 66

A qué esperas... La Liga está en tus manos

PlayStation
PAL
KONAMI
NBA PRO 98
KONAMI XXL SPORTS SERIES
PlayStation

Apuntate a la NBA e intenta la Canasta de 3 puntos



El mejor juego de futbol ahora por sólo 3.900 Pts.
PVP recomendado



Orense, 34-9°
28020 Madrid
Tel: 5562802
FAX: 556 28 35